

# Les Masques de Nvarianhotep

*Introduction*



L'Appel de **THULHU**

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



# Table des matières

## 4-7 Nyarlathotep

Nyarlathotep, 1920 .....	4
Nyarlathotep, dieu extérieur .....	6
Culte .....	7
Autres caractéristiques .....	7
Avatars .....	7

## 8-36 Les Masques de Nyarlathotep

Les Masques de Nyarlathotep .....	10
Maitriser les Masques .....	10
Sombre plan d'ensemble .....	11
Chronologie .....	12
Quelle équipe d'investigateurs pour survivre aux Masques .....	18
Impliquer les investigateurs .....	18
Autres pistes possibles .....	22
Gérer une équipe de campagne .....	22
Ambiance(s) .....	25
L'expédition Carlyle .....	27
Les expéditions au début du XX <sup>e</sup> siècle .....	27
Carlyle .....	27
Chronologie .....	29
Revue de presse .....	29
Les têtes d'affiche .....	31
Localisation des membres de l'expédition Carlyle en début de campagne .....	34
Les cultes de Nyarlathotep .....	34

## 36-73 Annexes utiles

Annexe 1 : Bien préparer la campagne .....	38
L'inspiration .....	38
Le monde de 1920 à 1925 .....	40
Annexe 2 : Bien maitriser la campagne .....	43
Voyager .....	43
Transports maritimes .....	46
Les grands Liners à vapeur .....	48
Transports aériens .....	48
Mettre les voyages à profit .....	48
Annexe 3 : Des langues et des prénoms .....	52
Annexe 4 : Pour aller plus loin (règles avancées) .....	57
Touche pas au grisbi ! .....	57
Gestion des transports (maritimes) de marchandises .....	58
Annexe 5 : Guide de survie pour les investigateurs .....	59

## 75-86 Index

Dramatis Personae .....	76
Index des plans .....	79
Index des créatures .....	80
Index des ouvrages .....	81
Index des sortilèges .....	81
Index des artefacts .....	81
Trombinoscope .....	82



## Nyarlathep

Traduction de De Margny

### Nyarlathep, 1920

Nyarlathep... Le chaos rampant... Je suis le dernier... Je parlai au vide qui m'écoute.... Je ne me remémore pas exactement lorsque cela a commencé, mais cela remonte à plusieurs mois. La tension générale était horrible. À la saison de bouleversements politiques et sociaux s'ajouta une étrange appréhension menaçante d'un hideux danger physique ; un danger quotidien et englobant toute chose, comme ceux qui proviennent des plus terribles fantômes nocturnes. Je me souviens que les gens allaient et venaient, leurs visages pâles et inquiets, chuchotant des avertissements et des prophéties que personne n'osait consciemment répéter ou admettre avoir entendu. Un sentiment de monstrueuse culpabilité pesait sur le pays, et venant des abysses, des courants froids circulaient entre les étoiles, faisant frissonner les hommes dans le noir et dans les lieux solitaires. Il y avait une altération démoniaque du cours des saisons - la chaleur de l'automne s'attardait affreusement, et tout un chacun sentait que le monde et peut-être l'univers entier étaient passés du contrôle de dieux ou de forces connues à d'autres totalement étrangers.

C'est à ce moment que Nyarlathep vint d'Égypte. Qui il était, personne ne pouvait le dire, mais il était d'un sang ancien et ressemblait à un Pharaon. Les fellahs s'agenouillèrent en le voyant sans pouvoir dire pourquoi. Il dit s'être dressé de la noirceur de vingt-sept siècles, et avoir entendu des messages ne provenant pas de cette planète.

Basané, mince et sinistre, Nyarlathep vint dans les pays civilisés, achetant sans relâche d'étranges instruments de verre et de métal et les combinant en instruments plus étranges encore. Il parlait surtout de science, d'électricité et de psychologie, et donnait des démonstrations de puissance qui laissaient ses spectateurs sans voix, ce qui faisait encore croître sa renommée jusqu'à des sommets inégalés. Les hommes se conseillaient les uns les autres de voir Nyarlathep, et frissonnaient. Et là où se rendait Nyarlathep le repos disparaissait ; le petit matin était déchiré par les cris de ceux qui cauchemardaient. Jamais auparavant ces cris n'avaient été un tel problème public ; à présent les sages souhaiétaient presque interdire de dormir avant l'aube, afin que les hurlements des cités dérangent moins horriblement la pâle et pitoyable lune, qui jetait sa faible lueur sur les eaux vertes glissant sous les ponts et sur les vieux clochers croulant sous le ciel maladif.

Je me souviens quand Nyarlathep vint dans ma cité - la grande, la vieille, la terrible cité aux crimes innombrables. Mon ami m'avait parlé de lui, de la fascination pressante et de la tentation de ses révélations, et je brûlais d'impatience d'explorer ces mystères exceptionnels. Mon ami me dit qu'ils étaient encore plus horribles et impressionnants que mes idées les plus enfiévrées ; et ce qui était projeté sur l'écran de la salle sombre ne prophétisait rien mais que Nyarlathep lançait des prophéties, et dans des explosions d'étincelles était pris aux hommes ce qui n'avait jamais été pris





auparavant et qui ne se voyait que dans les yeux. Et j'entendais des rumeurs venant de l'étranger qui disaient que ceux qui connaissaient Nyarlathotep distinguèrent des signes qu'aucun autre ne voyait.

C'est pendant le chaud automne que je m'enfonçais dans la nuit au milieu de la foule agitée pour aller voir Nyarlathotep - à travers la nuit suffocante et tout en haut d'escaliers sans fin jusque dans la pièce de démonstration. Et tout comme des ombres sur l'écran, je vis des formes encapuchonnées au milieu de ruines, et de diaboliques visages jaunes observant avec attention derrière des monuments effondrés. Et je vis le monde combattre contre la noirceur ; contre les vagues de destruction venant du fond de l'espace ; tournoyant, tourbillonnant et luttant contre le Soleil pâle et froid. Alors des étincelles virevoltèrent follement autour des têtes des spectateurs, leurs cheveux se dressant tandis que des ombres plus grotesques que je ne pourrais l'exprimer se présentèrent et s'accroupirent sur nos crânes. Et lorsque moi, plus froid et scientifique que les autres, murmurais une protestation tremblante face à « l'imposture » et « l'électricité statique », Nyarlathotep nous conduisit vers la sortie, au bas des interminables escaliers jusque dans les rues humides, chaudes et désertées à minuit. Je m'écriais que je n'étais pas effrayé ; que je ne pourrais jamais l'être ; et d'autres criaient avec moi pour se reconforter. Nous nous jurions les uns aux autres que la cité était exactement la même, et toujours dressée ; et lorsque l'éclairage urbain commença à faiblir, nous maudîmes la compagnie d'électricité encore et encore, et nous nous esclaffâmes en voyant les expressions que nos visages présentaient.

Je crois que nous sommes tombés sous l'influence d'une chose descendant de la lune verdâtre, puis comme nous commençons à dépendre de sa lumière nous nous sommes mis dans de curieuses conformations de marche involontaires, semblant connaître notre destination bien que nous ne tentions même pas d'y songer. A un moment nous avons inspecté le trottoir et découvert que les pavés en étaient déplacés et désolidarisés par des touffes d'herbe, avec une légère trace de métal rouillé là où le tramway passait. Et ensuite nous vîmes un tram, solitaire, sans vitres, délabré et presque couché sur le côté. Lorsque nous cherchâmes à l'horizon, nous ne pûmes trouver la troisième tour près de la rivière et remarquâmes que la silhouette de la seconde tour était tronquée au sommet. Puis nous nous séparâmes en colonnes étroites, chacune semblant se diriger dans des directions différentes. L'une disparut dans une allée étroite sur la gauche, ne laissant résonner que l'écho de leurs pas. Une autre s'engagea dans une entrée de métro recouverte de mauvaises herbes, hurlant de rires démentiels. Ma propre colonne fut

aspirée vers la campagne, et sur l'instant je sentis une fraîcheur qui n'était pas la tiède automne ; et comme nous avançons sur la lande sombre, nous vîmes autour de nous le scintillement infernal de la lumière lunaire sur la neige maudite. Une neige immaculée, inexplicable, qui menait dans une unique direction où attendait un golfe aux scintillantes parois noires. La colonne semblait très ténue à la fin alors qu'elle progressait péniblement au milieu du golfe comme dans un rêve. Je m'attardais en arrière car la fissure noire dans la neige verdâtre était effrayable, et je pense avoir entendu les réverbérations des gémissements d'inquiétude de mes compagnons qui disparaissaient ; mais ma volonté à m'attarder était faible. Comme si j'avais été attiré par ceux qui s'en étaient allés auparavant, je flottais à mi-chemin entre les congères titanesques, tremblant et effrayé, entre les tourbillons aveugles de l'inimaginable.

Pleinement conscient ou bien délirant en silence, seuls les Dieux qui furent pourraient le dire. Je n'étais plus qu'une ombre écorante et sensible qui se tortillait dans des mains qui n'étaient pas des mains et tournoyait aveuglément une fois passé les minuits hideux de la création pourrissante, avec les cadavres de mondes morts couverts de plaies qui furent des cités, les vents des charniers soufflant sur les pâles étoiles, faisant vaciller leur lumière. Par-delà les mondes de vagues fantômes de choses monstrueuses ; les colonnes à moitié visibles de temples impies posés sur des rocs sans nom sous l'espace et portés dans les vides vertigineux au-dessus des sphères de lumière et de noirceur. Et à travers ce révoltant cimetière de l'univers se faisait entendre le battement étouffé et exaspérant des tambours et la fine et monotone plainte des flûtes blasphématoires jouant de lieux inconcevables et sombres situés au-delà du Temps ; ces détestables battements et sifflements sur lesquels dansent doucement, maladroitement et absurdement les gigantesques et ténébreux Dieux ultimes - les gargouilles aveugles, muettes et stupides dont Nyarlathotep est l'âme.

## Nyarlathotep, dieu extérieur

*Nyarlathotep, horreur aux formes infinies, âme crainte et messager des Autres Dieux.*

• H.P. Lovecraft. *Le Quatrième des Kaddish l'inconnu*

Nyarlathotep est le messager, le cœur et l'âme des Dieux Extérieurs. Il est le seul à avoir une véritable personnalité et il prétend avoir mille formes différentes. Pour lui, provoquer la folie est plus important et jouissif que la mort ou la destruction. Il est aussi le protecteur et gardien apparent des Grands Anciens des Terres oniriques, ces déités qui vivent principalement dans le royaume des rêves. Nyarlathotep observe

les Grands Anciens qui se mêlent au monde éveillé d'un ciel dédaigneux et ceux qui sont pris font souvent face au courroux du Chaos rampant. Nyarlathotep est même connu pour avoir détruit des Grands Anciens qui l'avaient nuis en coltre par leur curiosité pour le monde des hommes.

Une fraction seulement des 999 formes de Nyarlathotep a été décrite. Le Pharaon noir ressemble à un Égyptien humain. La Langue sanglante est un énorme monstre possédant des appendices griffus et un tentacule long et rouge sang unique au lieu du visage. Celui qui hante les ténèbres est un être noir et ailé, possédant un œil rouge qui ne supporte pas la lumière. La Femme boursoufflée est une femme éléphanterque au corps couvert de nombreux tentacules. La Bête adopte la forme du sphinx, mais son visage est constellé d'étoiles. Le Bonhomme Tic-Toc est une intelligence artificielle. L'Effigie de la haine est un totem horrible. Il existe aussi certaines preuves qui démontrent que l'Homme Noir des cérémonies de sorcellerie serait aussi une forme de Nyarlathotep. Toutes celles-ci, et d'autres encore, sont listées un peu plus loin.

## Culte

Nyarlathotep est généralement vénéré par le biais d'une de ses formes, ou Masques. Il existe de nombreux cultes éparpillés à travers le monde. La Fraternité du Pharaon noir est installée au Caire et a une antenne puissante à Londres. Le Culte de la Langue sanglante est connu au Kenya et à New York. Le Culte de la Sagesse Étoilée à Providence dans le Rhode Island vénère Celui qui Hante les Ténèbres, de même que le culte de la Chauve-souris des sables en Australie. D'autres cultes connus incluent l'Ordre de la Femme Boursoufflée à Shanghai, la Fraternité Noire, la Fraternité du Pharaon Noir ainsi que la Fraternité de la Bête. Certains membres des Industries du Nouveau Monde vénèrent Nyarlathotep et Shub-Niggurath.

En plus, ceux qui vénèrent les Dieux Extérieurs le font souvent dans le but de s'attirer les faveurs de Nyarlathotep. Les récompenses accordées aux esclaves loyaux sont souvent octroyées par le Chaos rampant, car les autres Dieux Extérieurs ne s'y intéressent pas. Nyarlathotep peut leur accorder la connaissance d'un sort, leur divulguer des faits destructeurs ou des croyances religieuses hérétiques, ou leur accorder un monstre pour serviteur. Les dons de Nyarlathotep semblent toujours provoquer des remous au sein de l'humanité ainsi que la souffrance et la terreur de celui qui les reçoivent.

En plus des serviteurs des Dieux Extérieurs, Nyarlathotep a aussi d'autres serviteurs qui lui sont propres, comme les Shantaks et les Horreurs chasseresses. La plupart des

ses Avatars ont des créatures spécifiques, comme Shugoran et ses Shugorans, Set et ses Bêtes typhonniennes, ou les serviteurs de l'Effigie de la haine. Nyarlathotep peut accorder n'importe quel type de créatures à un serviteur, selon ce qu'il jugera bon. Un tel don exige le sacrifice permanent d'un point de POU ou de toute autre caractéristique à Nyarlathotep et aux autres Dieux Extérieurs.

## Autres caractéristiques

Nyarlathotep accomplit la volonté des Dieux Extérieurs et est appelé, à juste titre, leur âme. Il tente toujours de faire sombrer l'humanité dans la folie et plusieurs prophéties, y compris les histoires « Le chaos rampant » et « Nyarlathotep » ou le poème « Les champignons de Yuggoth » semblent indiquer qu'un jour Nyarlathotep en personne détruira l'humanité, voire la planète entière. Nyarlathotep est toujours un personnage moqueur, qui n'éprouve que du dédain pour ses maîtres.

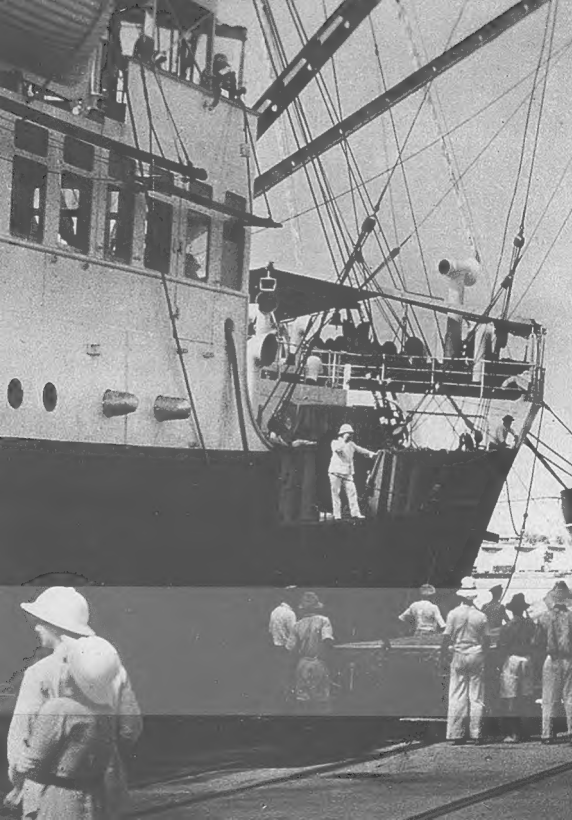
Toutes les invocations faites aux Dieux Extérieurs incluent le nom de Nyarlathotep, sans doute pour le reconnaître comme messager. Il est connu et craint de toutes les races du Mythe et leur demande parfois certaines choses.

## Avatars

Voici une liste des noms de plusieurs Avatars connus de Nyarlathotep. Il en existe des centaines d'autres. Le gardien devrait se montrer créatif afin de concevoir des « Masques » additionnels pour Nyarlathotep, afin de mieux terroriser ses investigateurs. Pour plus de détails sur certains des Masques qui ne sont pas utilisés dans cette campagne, vous pouvez vous référer au *Malleus Monstrorum*.

## Plusieurs avatars connus de Nyarlathotep

Ahtu, Aku-Shin Kage, Âme Des Dieux, Baron Samedi, Bête, Bonhomme Tic-Toc, Brume Rampante, Celui Qui Hante Les Ténèbres, Celui Qui Vient De L'orient, Chasseur Sur La Piste, Cric Friemassant, Démon Noir, Démon Sombre, Dieu Du Désert, Dieu De La Résurrection, Dieu Sans Visage, Écorché, Effigie De La Haine, Équation Kruschyia, Être Aveugle, Être Sans Visage, Femme Boursoufflée, Forme Humaine, Grand Prêtre Qu'il Ne Faut Pas Découvrir, Habitant Des Ténèbres, Homme Cornu, Homme En Osier, Homme Noir, Homme Vert, Horreur Flottante, Horreur Squelétique, Hôte, Hurler De La Nuit, Jack O'Lantern, Kokopelli, Langue Sanglante, Lion Noir, Lrogo, Marcheur Des Étoiles, Mare D'ombre, Messager Des Anciens, Messager Noir De Kameler, Narkotep, Nyarlathotep, Pazzuzu, Père Des Millions D'Âmes, Petit Rampant, Pharaon Noir, Puissant Messager, Reine En Rouge, Set, Shugoran, Taureau Noir, Tezcatlipoca, Thoth, Vent Noir.





## Les Masques de Nyarlathotep

## Les Masques de Nyarlathotep

Vous tenez entre les mains un ouvrage qui reste, comme certains autres encore à notre époque dans l'inconscient rôliste, un monument. Face à cette campagne, le monde est partagé en plusieurs catégories : ceux qui l'ont maîtrisée, ceux qui l'ont subie, ceux qui y ont péri, ceux qui la préparent, ceux qui rêvent de la faire... un jour (quand le temps sera extensible dans leur dimension), ceux qui ont un pote qui connaît un collègue qui a croisé un jour une personne qui l'a jouée. Vous êtes dans la catégorie de ceux qui vont en extraire le meilleur et exposer leurs joueurs à une extrase rôliste.

Et bien, elle n'est pas terrible en fait, cette campagne.

Enfin, elle « n'était » pas terrible : elle avait mal vieilli. Éditée autour de 1984, elle en transpirait les concepts d'époque, dirigistes et le fameux enquête-monstre-psychiatrie/morgue. Mortelle, injouable, répétitive : tant de qualificatifs que cette nouvelle version va briser.

Nous avons souhaité vous offrir un ouvrage complet ne nécessitant que le livre des règles 6ème édition. Un travail de découpage et de refonte a été effectué afin de rendre la campagne cohérente dans son ensemble, de combler les manques et de faciliter sa prise en main grâce à des conseils parsemés au fil des différents chapitres.

Il y a un biais par lequel il serait regrettable de l'aborder : relire l'ancienne mouture pour n'y chercher que les différences

avec la nouvelle. C'est infaisable et surtout, vous perdriez le charme de la refonte qui offre des scènes passionnantes alors que personne ne les avait jouées dans la précédente édition, qui ajoute un vrai liant aux chapitres, qui permet d'en chambouler l'ordre. On ne va donc pas vous lister tous les changements, ce serait long et inutile. Relisez tout. Oubliez les années 80.

Que vous l'ayez jouée il y a des éons, ou que ce soit un baptême, le plaisir sera le même. Et préparez-vous à vivre et faire vivre de grands moments.

## Maîtriser les Masques

Aucun degré d'expérience particulier que ce soit pour vous ou vos joueurs n'est requis. Ce qu'il vous faut : du temps de préparation, de la motivation à faire vivre des moments d'exception, des joueurs prêts à s'investir, le livre des règles, des dés,... enfin tout ça quoi. Pour une première expérience de maîtrise, le volume peut paraître intimidant mais détrompez-vous, nous vous aiderons à surmonter les difficultés par des conseils, des retours et un matériel le plus complet possible.

Comme pour toute campagne, il vous faut :

- La lire
- La relire en faisant des fiches par chapitre
- Bien penser à l'arôme que vous voulez lui donner : horreur, aventure, pulp, découverte
- Bien les récupérer sur [tentacules.net](http://tentacules.net) et les imprimer
- Et demander des conseils si vous avez des doutes (viendez sur [tentacules.net](http://tentacules.net))

Mais avant de commencer, quelques points importants.



## Sombre plan d'ensemble

*Que s'est-il passé pour en arriver là ? Nous passons la parole à l'archiviste de L'Appel de Cihulivi, le fameux Harvey Weiters :*

En 1916, les membres d'un culte kényan entament un rituel obscène dédié au Dieu de la Langue Sanglante. M'Weru, une ravissante jeune fille kikuyu, est prêtresse de ce culte depuis ses quatorze ans. Jusqu'alors, jamais le rituel n'avait fait venir le dieu, mais ce jour-là, les choses sont différentes.

« Alors que la prêtresse tournait autour du cercle de feu, entonnant à voix basse une ancienne mélodie, les exécuteurs du culte s'activaient en hurlant aux sacrifices. Lorsque le sang coula à flots, un vent froid se leva soudain et je sentis la peur m'envahir. Une vapeur sombre se condensait dans la fleur étrangère et hostile de la lune. Lentement, l'ombre s'affaiblissait et ma terreur avec elle. La peinture suggérait une abomination au-delà du mal. Lorsque je vis le grand fantôme rouge qui lui avait lieu de visage, le courage me manqua et je m'enfuyais dans l'obscurité. »

- Nigel Blackwell, *Les Sectes Secrètes d'Afrique*

Blackwell n'a jamais su que cette apparition était un des avatars de Nyarlathotep. Obéissant à la volonté du dieu, M'Weru arrive à New York, l'esprit magiquement imprégné des connaissances requises sur l'endroit et l'époque. Sa beauté et son magnétisme subjuguèrent le play-boy Roger Carlyle et le sortilège Envoyer des Rêves lui permet de préparer le cerveau de cet homme aux desseins de Nyarlathotep.

Encouragé par M'Weru, Carlyle organise l'expédition archéologique dont il rêve avec persistance. Les exécutants sélectionnés par Nyarlathotep sont tous des gens supérieurs, tant par les compétences que par la classe sociale, mais spirituellement gauchis. Trois d'entre eux cherchent à fuir quelque chose (Roger Carlyle veut oublier des échecs personnels, Hypathia Masters son avortement et le Dr Robert Huston, le suicide scandaleux d'une maîtresse). Le quatrième, Sir Aubrey Penhew, veut devenir Pharaon : une obsession que seul un dieu peut satisfaire. Même Nyarlathotep ne peut modeler l'âme humaine à sa guise, il lui faut choisir ceux qui seront réceptifs à ses dons.

Dans un instant de lucidité, Carlyle parvient presque à se sauver en décidant d'emmener Jack Brady, son garde du corps et confident. Celui-ci s'avère être totalement imperméable aux volontés de Nyarlathotep, aux artifices de M'Weru et aux intrigues meurtrières des adorateurs fanatiques. (La mystérieuse amulette qu'il tient de sa mère est-elle à l'origine de cette immunité ?)

En Égypte, l'expédition met à jour des secrets jusqu'ici inaccessibles à Nyarlathotep. Le puissant Omar Shakti négocie son aide, jalouse et parcimonieuse, contre de l'argent et des promesses. Après avoir brisé la protection de la Pyramide Rouge, l'expédition rencontre Nyarlathotep et son portail temporel. Tous ses membres voyagent dans

le temps jusqu'à l'Égypte antique où ils doivent être tentés, subjugués, et instruits. Cet étalage de pouvoirs magiques soumet définitivement l'expédition à Nyarlathotep. Hypathia est de nouveau enceinte. Sir Aubrey peut devenir Pharaon. Huston, futur maître de la Terre, peut satisfaire ses désirs sans penser à autrui. Carlyle, enfin, a trouvé un sens à sa vie : la passion qu'il éprouve pour M'Weru, sa future femme.

(Nyarlathotep compte bien tenir ses promesses. Hypathia aura un enfant, mais elle en mourra. Sir Aubrey régnera sur l'Égypte antique, mais il ne sera que l'homme de paille terrorisé du sinistre Pharaon Noir. Huston gouvernera la Terre, mais l'humanité ne survivra pas longtemps au retour des dieux. Une fois marié, Carlyle ne sera plus que le pantin de M'Weru. Elle le traînera une semaine au bout d'une laisse avant de s'en lasser et de le jeter au fond d'un puits peuplé de rats affamés.)

Après avoir quitté l'Égypte, l'expédition fait étape à Nairobi. Jack Brady est épouvanté par les délires cauchemardesques de Carlyle et l'emprise qu'exerce sur lui M'Weru. Profitant de l'effervescence qui règne au moment du départ, Brady drogue Carlyle et l'emmène secrètement vers la côte. Un boutre arabe les transporte ensuite jusqu'à Durban. Tout au long du voyage, Carlyle alterne périodes de calme et accès de démence. Sous le couvert d'un déguisement, Brady s'embarque avec lui sur un vapeur dans l'espoir de se réfugier à Shanghai où il a des alliés. Mais Carlyle va de plus en plus mal, et il doit le placer dans une maison de repos de Hong Kong sous le nom de « Randolph Carter ».

Pendant ce temps, les porteurs de l'expédition sont sacrifiés au dieu de la Langue Sanglante, Huston et Penhew apprennent de nouveaux sortilèges et Hypathia Masters est cachée dans la Montagne du Vent Noir. Là, sa grossesse monstrueuse progresse lentement : elle sombre irrémédiablement dans la folie.

Tandis que leurs agents parcourent le monde à la recherche de Carlyle et Brady, Sir Aubrey Penhew et le Dr Huston finalisent leurs plans, rassemblent des fonds et des disciples et se préparent, suivant la volonté de leur dieu, à ouvrir le Grand Portail qui permettra à d'autres Grands Anciens de s'installer sur Terre. Penhew découvre et détruit la protection de l'Île du Dragon Gris. Huston parcourt le monde comme missi dominici de Nyarlathotep.

Gavign et la Fondation Penhew, Shakti et ses adeptes, Ho Fong et ses adorateurs, et bien d'autres encore, participent à cet effort mondial.

Le plan de Nyarlathotep prend la forme d'un triangle sur la surface du globe : Afrique, Asie, Océanie. Cette citanquesque forme géométrique peut avoir plusieurs



buts, comment savoir précisément ce que pense un dieu ? Ouvrir un portail vers les dimensions du Mythe pour voir se déverser un flot de monstruosité cyclopéenne sur notre pauvre planète, faire cohabiter plusieurs dimensions parallèles dans cet espace pour y créer un nouveau continent, établir un sas de passage pour ces humains voués à leur propre perte pour leur permettre de servir des dieux pervers et obscènes. Mais Nyarlathotep, fasciné par ses créatures toujours prêtes à lui vouer une dévotion démente, peut être plus subtil. Pourquoi détruire un tel vivier d'adeptes ?

Les personnalités sélectionnées par Nyarlathotep pour conduire le rituel ont été choisies pour leur fortune, leurs connaissances et leur réceptivité aux tentations que seul un dieu peut offrir. Mais, quand la campagne commence, le triangle n'est pas encore formé et il faudra de nombreux mois pour le dessiner.

*Merci Harvey*

### Chronologie

Les investigateurs ne font jamais ce que l'on croit, et donc on ne prépare jamais ce qu'ils vont réellement faire... et surtout dans quel ordre.

Les chapitres n'ont pas d'enchaînement particulier bien qu'il soit fortement conseillé :

- De débiter à New-York (ou une autre ville si elle succède à une aventure préliminaire que vous avez choisie pour former votre équipe).
- De terminer par l'un des chapitres Kenya, Chine ou Australie (lieux d'où sera déclenchée l'ouverture du Grand Portail).

La suite la plus logique semble être New York, Londres, Le Caire, Kenya, Australie, Shanghai que ce soit parce qu'il suit le trajet de l'expédition Carlyle, ou alors parce que ce sont les déplacements géographiques qui semblent se succéder idéalement.

Mais l'organisation du texte et les relations entre les différentes parties devraient vous permettre d'adapter la chronologie aux agissements de vos joueurs : quasiment tous les chapitres peuvent mener les uns aux autres.

Pour le grand final de la campagne, comme dans l'édition originale, nous avons retenu l'éclipse qui doit se dérouler le 14 janvier 1926. Vous êtes le seul maître à bord de cette mythique campagne. Si un élément trop prévisible pouvait briser la surprise du final et son timing, vous avez tout à fait le droit d'opter pour une autre date et un autre événement plus adaptés à vos Masques : un désastre climatique, un événement géopolitique de grande ampleur.

### La mort d'Elias

Tout va débiter par le meurtre violent d'un certain Jackson Elias, auteur new-yorkais, qui était sur la piste de l'expédition Carlyle disparue dans d'étranges circonstances au Kenya. Les éléments réunis par Elias proposent une histoire différente de la thèse officielle qui est la disparition de l'expédition dans l'arrière pays kényan, et les bribes d'informations qu'il a réunies vont être le point de départ du travail de vos investigateurs.

Voici pour explication le trajet de Jackson Elias, celui par qui tout va arriver.

## Sur quel chapitre clôt la campagne ?

Comme toute bonne saga qui se respecte, cette campagne doit se terminer en apothéose. On entrevoit donc différentes possibilités pour ce « grand final ».

### Dans l'ordre et dans la joie !

Le cas idéal : vos investigateurs finissent en bouclant le Kenya et l'Australie en démantelant groupes occultes et autres machinations perverses, et arrivent en Chine.

### Dans le désordre et dans la joie !

Victoires successives pour arriver au point d'orgue. Vous avez réussi à retomber sur vos pieds et il va falloir s'attendre à du grand spectacle.

### Dans la douleur !

Dans *L'Appel de Cthulhu*, on ne peut pas (souvent) gagner. Décimés, dépassés par des monstruosités au-delà de la compréhension, il finit, voici comment de nombreuses équipes peuvent arriver en fin de campagne. Vous avez alors en main des scènes d'apocalypse, de massacres et de destructions massives. S'il reste un malheureux survivant. Que le triangle soit clos, qu'il soit une simple ligne ou alors même un point sur notre globe, cela sera bien amplement suffisant pour Nyarlathotep. N'oublions pas que sa colère sera

d'autant plus grande que son plan aura moins bien fonctionné que prévu : pauvres de nous !

• **Le triangle est établi** lâchez les chiens (de Tindalos), faites appel (à Cthulhu), jouez de la flûte en dansant autour de votre table de jeu (pour appeler Azathoth), vous avez carte blanche. Le pire serait sans doute de survivre à cette expérience et de vivre avec le savoir que tout a ou va changer de façon insidieuse. Imaginez les hommes poussés à se détruire les uns les autres... à détruire leur propre planète !!!

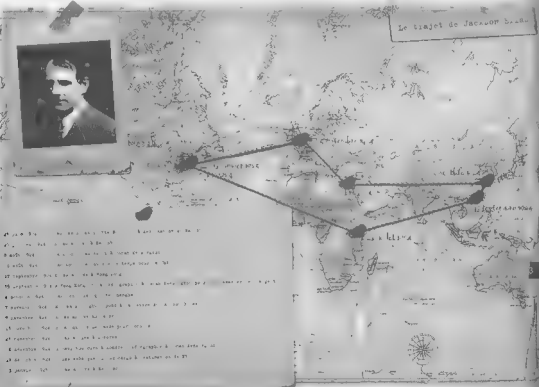
• **Une simple ligne** de plusieurs milliers de kilomètres tissée pour distiller un mal planétaire : c'est même mieux que le triangle des Bermudes.

• **Un point** et voici ses environs sur des centaines de kilomètres couvant une vie perverse et dédiée à des entités démentes.

Dans tous les cas, le Mythe ne se déchaînera qu'une fois les trois localisations visitées, mais si vos investigateurs laissent derrière eux un ou plusieurs échecs avant d'atteindre le terme de la campagne : tout vous sera permis. Les lieux laissent aux mains des membres de l'expédition Carlyle commenceront à changer et à attirer toutes sortes de manifestations surnaturelles et atroces.



Le trajet de Jackson Bann





[illegible][illegible]

\* per. Ring to 100 F. and

1. The first step is to identify the problem. This involves understanding the current situation and the goals that need to be achieved.

[illegible]

1.  $\text{Pr}(A|B) = \frac{\text{Pr}(A \cap B)}{\text{Pr}(B)}$   
 2.  $\text{Pr}(A \cap B) = \text{Pr}(A) \cdot \text{Pr}(B)$   
 3.  $\text{Pr}(A|B) = \frac{\text{Pr}(A) \cdot \text{Pr}(B)}{\text{Pr}(B)}$   
 4.  $\text{Pr}(A|B) = \text{Pr}(A)$   
 5.  $\text{Pr}(A|B) = \text{Pr}(A)$   
 6.  $\text{Pr}(A|B) = \text{Pr}(A)$   
 7.  $\text{Pr}(A|B) = \text{Pr}(A)$   
 8.  $\text{Pr}(A|B) = \text{Pr}(A)$   
 9.  $\text{Pr}(A|B) = \text{Pr}(A)$   
 10.  $\text{Pr}(A|B) = \text{Pr}(A)$

**Бас-сызасууучус Аппал**

Vos joueurs n'ont pas réussi à contrer les plans de Nyarlathotep et l'ouverture du portail a eu lieu. Dommage pour eux. Voici plusieurs descriptions possibles d'un final catastrophe. Vous êtes libre de les utiliser tel quel, de vous en inspirer pour créer le vôtre ou de partir sur une tout autre idée du moment que vous vous faites plaisir avec vos joueurs.

## Gestion du temps

S'il est difficile de prévoir le temps que mettent des joueurs à venir à bout d'une simple aventure, pour une telle campagne, c'est quasi impossible.

Vous pouvez toutefois vous fixer dès le départ une date de fin dans le jeu. Il serait regrettable que vos investigateurs pensent disposer de tout leur temps pour fouiller petites intrigues annexes et autres pistes secondaires. Le facteur temps doit être là : même s'il n'est pas précis, à vous de distiller pendant l'aventure les indices que « pendant ce temps, chez les adorateurs », tout se met en place.

Dans cet esprit, gardez dans un coin de votre tête l'idée qu'au fur et à mesure de la campagne, les choses risquent de s'accélérer de la volonté même de vos joueurs. Adorateurs aux trousses, se rendre compte d'être un peu le grain de sable dans la mécanique, tout cela fera probablement évoluer leur façon d'aborder chacun des chapitres.

Comme base, prenez une année, huit ans après les premiers rêves d'un certain Roger Carlyle que nous reverrons par la suite. Mais pourquoi faire de la date fastidieuse un savant calcul mathématique que seul l'esprit de Nyalathotep pourrait concevoir ?

[illegible]

Comme le monde des masques est un monde où l'on se cache, il est normal que les masques soient des objets de mystère. Mais si l'on se cache, on ne peut pas tout cacher. Il y a toujours une part de soi qui se révèle. C'est pourquoi les masques sont des objets de fascination. Ils nous permettent de découvrir ce que nous sommes vraiment, même si nous ne le voulons pas.

Le monde des masques est un monde où l'on se cache, il est normal que les masques soient des objets de mystère. Mais si l'on se cache, on ne peut pas tout cacher. Il y a toujours une part de soi qui se révèle. C'est pourquoi les masques sont des objets de fascination. Ils nous permettent de découvrir ce que nous sommes vraiment, même si nous ne le voulons pas.

Le monde des masques est un monde où l'on se cache, il est normal que les masques soient des objets de mystère. Mais si l'on se cache, on ne peut pas tout cacher. Il y a toujours une part de soi qui se révèle. C'est pourquoi les masques sont des objets de fascination. Ils nous permettent de découvrir ce que nous sommes vraiment, même si nous ne le voulons pas.

C'est pourquoi les masques sont des objets de mystère. Mais si l'on se cache, on ne peut pas tout cacher. Il y a toujours une part de soi qui se révèle. C'est pourquoi les masques sont des objets de fascination. Ils nous permettent de découvrir ce que nous sommes vraiment, même si nous ne le voulons pas.

Le monde des masques est un monde où l'on se cache, il est normal que les masques soient des objets de mystère. Mais si l'on se cache, on ne peut pas tout cacher. Il y a toujours une part de soi qui se révèle. C'est pourquoi les masques sont des objets de fascination. Ils nous permettent de découvrir ce que nous sommes vraiment, même si nous ne le voulons pas.

Le monde des masques est un monde où l'on se cache, il est normal que les masques soient des objets de mystère. Mais si l'on se cache, on ne peut pas tout cacher. Il y a toujours une part de soi qui se révèle. C'est pourquoi les masques sont des objets de fascination. Ils nous permettent de découvrir ce que nous sommes vraiment, même si nous ne le voulons pas.

Le monde des masques est un monde où l'on se cache, il est normal que les masques soient des objets de mystère. Mais si l'on se cache, on ne peut pas tout cacher. Il y a toujours une part de soi qui se révèle. C'est pourquoi les masques sont des objets de fascination. Ils nous permettent de découvrir ce que nous sommes vraiment, même si nous ne le voulons pas.

## Rien n'est fini

Bien que pouvant se suffire largement à elle-même, des fous, ou des fous, peuvent tenter d'insérer les Masques de Nyarlathotep comme suite d'une aventure/campagne voire même de la faire suivre par de nouvelles aventures.

Si vous envisagez de lancer vos investigateurs sur des aventures de votre choix afin qu'ils acquièrent de l'expérience avant de commencer la campagne des Masques, il peut être intéressant d'introduire un des trois personnages suivants du chapitre de New-York auprès de vos joueurs. Cela permettra ainsi une introduction tout en douceur à cette mythique campagne.

- **Détective Martin Poole** si les investigateurs comptent un flic ou un détective dans leur groupe, Poole est son partenaire ou une source d'informations pour ses enquêtes dans le cas d'un privé. Il sera amené à enquêter aux côtés de Poole sur les meurtres rituels ou à en entendre parler.
- **Jonah Kensington** un personnage écrivain ou spécialiste de l'occulte a publié un livre aux éditions Prospero de Kensington ou est en contact avec lui dans le cadre professionnel. Ainsi il sera sollicité par ce dernier pour étudier les notes reçues d'Elias.
- **Jackson Elias** comme Elias s'intéresse aux cultes de tous poils, les investigateurs le rencontrent lors de leurs investigations. Ou bien des personnages écrivains ou

professeurs d'université peuvent échanger leurs connaissances avec Elias lors d'un congrès. Ils seront directement concernés lorsque ce dernier les sollicitera à son retour à New-York.

À l'inverse, une fois la campagne terminée, en fonction des actions des investigateurs, il peut leur rester des choses à faire. Par exemple, si les investigateurs ont passé tous

Le monde des masques est un monde où l'on se cache, il est normal que les masques soient des objets de mystère. Mais si l'on se cache, on ne peut pas tout cacher. Il y a toujours une part de soi qui se révèle. C'est pourquoi les masques sont des objets de fascination. Ils nous permettent de découvrir ce que nous sommes vraiment, même si nous ne le voulons pas.



les chapitres, mais n'ont pas démantelé les cultes locaux, il est toujours possible que ces cultes arrivent à relancer une activité suffisamment intense pour se préparer à un nouveau Grand Rituel en d'autres lieux, et avec d'autres adorateurs, voir d'autres formes de Nyarlathotep (il en existe 999).

Ainsi si les investigateurs bloquent le lancement de la fusée avec l'aide de Brady, et interviennent sur un autre site, par exemple l'Australie, pour éviter la fusion avec l'Alcheringa, il reste le culte de la Langue Sanglante - celui qui est le plus développé à la fois en Afrique et en Amérique. Brady, de son côté, tentera de créer un second Ciel de Lumière et de Ténèbres sur la Montagne du Vent Noir, et les investigateurs pourraient vouloir l'accompagner pour s'assurer de sa réussite.

Il existe plusieurs autres possibilités pour étendre votre campagne. Les investigateurs ont rencontré différents personnages qui pourraient soit devenir des méchants récurrents, soit être source d'une nouvelle campagne, ou d'éléments croisés de vos scénarios ou campagnes à venir.

### Carl Stanford

Le sorcier millénaire Carl Stanford retracera certainement la route des investigateurs, d'autant plus si vous avez déjà joué la campagne des Ombres de Yog-Sothoth. Même si les investigateurs ne le recherchent pas activement, il pourrait en être différemment pour Stanford s'ils continuent à contrer les tentatives des Grands Anciens à revenir sur Terre.

### Nitocris

Comme expliqué au chapitre Le Caire, paragraphe Nitocris au Caire (cf. page 72), si Nitocris est ressuscitée, elle se lance à la conquête du monde pour corrompre les gouvernements et déclencher les événements décrits par Lovecraft dans la nouvelle *Nyarlathotep*. L'organisation de Shefira Roazh prend de plus en plus d'ampleur et devient de plus en plus difficile à démanteler alors que le temps passe, ce qui permet de créer des histoires sans cesse renouvelées, jusqu'à la fin de l'ennemi - ou de votre équipe.

### Nyarlathotep

Si les investigateurs arrivent à contrecarrer les plans du Dieu, ce dernier se montrera rancunier à leur égard, particulièrement si son Rejeton a été détruit. Il ne se contentera pas de les tuer, ce serait trop facile et pas assez douloureux. Il se montrera perfide, contaminera l'entourage et les proches des investigateurs de sa sombre emprise avant de s'occuper d'eux. Leur santé mentale et physique sera régulièrement mise à mal jusqu'à succomber sous la coupe de Nyarlathotep.

### Roger Carlyle

Carlyle, comme les autres membres de l'expédition (à l'exception de Brady), a rencontré Nyarlathotep au Caire et en porte sa marque. Ses cauchemars et délires récurrents pourraient avoir raison du peu de sa santé mentale restante et le faire définitivement basculer dans la folie. Il pourrait très bien tomber sous l'emprise du Dieu et devenir un serviteur dévoué à son nouveau maître. Ce serait l'occasion pour Carlyle de réapparaître à New-York et de reprendre les rennes de la société familiale au détriment de sa sœur Erica. Ainsi les ressources financières serviraient à étendre les cultes dédiés à Nyarlathotep à travers le monde.

### Pendant ce temps

#### dans le reste du monde en 1925...

• **20 Janvier** L'URSS et le Japon signent un accord les réconciliant après la Guerre de 1904-1905.

• **2 Février** : Un équipage de chiens de traîneau mené par l'husky Balto parcourt 650 miles avec des médicaments pour sauver la ville de Nome en Alaska infestée par la grippe.

• **16 Février** : Floyd Collins, pris au piège pendant 18 jours dans les Grottes de Sable dans le Kentucky, meurt. Ce drame sera relayé quotidiennement par une presse devenue « à scandale ».

• **17 Février** : Première publication de l'hebdomadaire *The New Yorker*.

• **Mars** : Johnny Torrio quitte Chicago pour New York et laisse ainsi le contrôle de la mafia à Al Capone.

• **Avril** : Adolf Hitler crée les S.S.

• **5 Mai** : Nouveau procès à scandale John T. Scopes, dans le Tennessee enseigne l'évolution à l'encontre des lois en vigueur. Ce procès opposera l'avocat Clarence Darrow au politicien William Jennings Bryan. Scopes doit payer une amende 100\$ en plus des frais de procédure mais n'aura pas à le faire à cause d'un appel en Janvier 1927 de la Court Suprême du Tennessee pour vice de procédure.

• **13 Juin** : Première Conférence Internationale Féministe à Genève. Des images de moulins à vent révolutionnaires sont transmises d'Anacostia à Washington pour la première démonstration publique d'un système télévisuel, créé par Charles Francis Jenkins.

• **17 Juin** : Tranté de Genève sur les armes chimiques et bactériologiques.

• **18 Juillet** : Première exposition art déco à Paris. Le nom de ce courant vient du nom de l'exposition : Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes.

• **Octobre** : L'artiste de cabaret Joséphine Baker exporte sa Revue Nègre à Paris au Théâtre des Champs Élysées où elle fera fureur avant d'envahir l'Europe.

## Informations diverses

- Ho Chi Minh fonde le Parti National Vietnamien
- Chrysler Corporation est créée par Walter Chrysler
- Le premier motel, Milestone Motel, ouvre à Monterey en Californie
- Publication du premier volume de Mein Kampf d'Hitler
- Theodore Dreiser publie *An American Tragedy*
- Début de la célébrité posthume pour Franz Kafka avec *Le Procès*
- George Bernard Shaw remporte le Prix Nobel de littérature
- George Balanchine devient le maître chorégraphe des Ballets Russes en France
- La synthèse des hydrocarbures, menant au pétrole synthétique, est découverte en Allemagne
- Création de la réaction qui aboutit par W.K. Heisenberg et Niels Bohr
- Démonstration de la cellule photovoltaïque en Amérique

## Quelle équipe d'investigateurs pour survivre aux Masques ?

Si cette question avait une réponse, on la trouverait sur tous les sites web dédiés de près ou de loin à *L'Appel de Cthulhu*. Il n'y a en effet pas de choix idéal mais certaines composantes restent nécessaires

- **Moyens financiers** : il va falloir voyager, par train, charneau, avion, chaise à porteur, voiture, se loger, sans doute acheter quelque menu matériel de campagne pour vaquer aux habituelles occupations de tout bon investigateur. Quelques fortunés seraient donc les bienvenus, qui sait, un mécène, une société au budget conséquent
- **Temps libre** : c'est fou le temps que l'on passe à ne pas pratiquer la profession qu'on a mis tant de temps à choisir à la création de son personnage. Les Masques n'y dérogent pas : même un médecin compréhensif ne vous fera pas un mot pour 1 an. Mais si c'est une mission pour une université, un besoin de couper les ponts et de retrouver, une raison pour fuir ennemis ou quotidien seraient de louables raisons
- **Parler seulement anglais** suffira quasiment partout mais n'hésitez pas à guider vos joueurs sur les langues (sachant que dans le lot que vous leur proposez, seules certaines seront utiles)
- **Un baroudeur** qui a déjà usé son fouet et son chapeau peut aussi être un plus. Pour ce type de campagne une solution peut être celle employée par les aventures de la Nightmare Agency publiées pour *L'Appel de Cthulhu* : monter une société secrète, un club de gentlemen, ou simplement réunir à nouveau une équipe encore viable déjà souillée par les adversités précédentes.

Note : les options de lancement de campagne plus ou moins retenues dans cet ouvrage sont détaillées dans le chapitre suivant

## Impliquer les investigateurs

On est dans une aventure de *L'Appel de Cthulhu* donc la sempiternelle question va se poser, à l'aube de cette titanesque campagne : comment impliquer les investigateurs en évitant la lettre d'un proche, la vieille demeure de famille ou l'inconnu qui vient vous voir sans autre raison que de vous mettre dans un pétrin sans nom

## Les aides de jeu à disposition

Ces dix aides de jeu vous aideront à impliquer au mieux vos joueurs. Elles sont développées plus loin dans ce chapitre, accompagnées de conseils quant à leur utilisation

### Côté investigateur

- **Amitié** : l'investigateur est un très bon ami de Jackson Elias. Il peut être un ancien camarade de faculté, un confrère ethnologue ou un spécialiste des sciences occultes avec qui converser. Sa mort l'attriste énormément et il souhaitera le venger.
- **Féru d'occultisme** : l'investigateur a publié un ou plusieurs ouvrages qui traitent de l'occulte. Il a été sollicité par Jonah Kensington pour étudier la véracité des notes d'Elias et effectuer un travail de redaction et d'organisation sur leurs contenus.

Aide de jeu	Indice	Origine	Destination
ADJ-INT-01	Le vol de l'Éléphant	Inde	Inde
ADJ-INT-02	Télégramme d'Elias	Inde	Inde
ADJ-INT-03	Actes de l'Éléphant	Inde	Inde
ADJ-INT-04	L'expédition Carter	Inde	Inde
ADJ-INT-05	L'expédition Carter	Inde	Inde
ADJ-INT-06	Démembrements	Inde	Inde
ADJ-INT-07	L'expédition Carter	Inde	Inde
ADJ-INT-08	Erica Corley arrive en Afrique	Inde	Inde
ADJ-INT-09	Le vol de l'Éléphant	Inde	Inde
ADJ-INT-10	Les maîtres perdus	Inde	Inde



- **Policier** l'investigateur est un inspecteur de police qui vient d'être chargé d'apporter son soutien sur l'enquête des crimes rituels se déroulant à New-York ou un détective privé engagé par la veuve d'une victime pour retrouver les responsables.
- **Engagé pour retrouver Roger Carlyle** : un cabinet d'avocats, un cabinet d'assurances, ou un journal à scandales désire une preuve de vie (ou de mort) de Roger Carlyle. Il organise la rencontre avec le ou les investigateurs. Peut-être que le cabinet ou le journal sollicite Jonah Kensington qui a connaissance des écrits d'Elias pour monter une équipe d'investigateurs ?

Il y a toujours la possibilité de monter une agence ou une organisation. Mais on peut aussi laisser aux joueurs le soin de trouver de bonnes raisons - par exemple pour un joueur enquêteur sur la piste d'un autre membre de l'équipe, lui-même ayant commis quelques menus forfaits. Ou alors un groupe d'une personnalité de l'époque incarnée par un autre investigateur.

- **Aline Schaffer** la grande reporter anglaise pour le *Times* sera suivie dans ses pérégrinations par le jeune et fraîchement sorti de l'école de journalisme de Birmingham (Royaume-Uni), Watson Oneill
- Le célèbre trompettiste de jazz **Jewell Jordan**, toujours suivi par son impresario, amis des stars, Donald Clay
- **Jesse Shaw**, petite frappe, et monte-en-l'air « trop » reconnu dans la banlieue new-yorkaise, va se faire passer pour un détective privé pour quitter le territoire avec sur ses basques, celui qui fit tomber le Gang des Ford T, l'inspecteur Marshall Tolbert

## Côté équipe

Classique : l'ami de Jackson Elias  
Début janvier 1925, un des investigateurs reçoit un curieux télégramme (cf. Aide de jeu ADJ-INT-02 ci-contre) envoyé par radio depuis un navire en mer. Le signataire est Jackson Elias, un écrivain avec qui le personnage entretient depuis longtemps une correspondance régulière.

Tous deux sont de bons amis, même si Elias reste rarement longtemps au même endroit. Choisissez l'investigateur destinataire - il peut appartenir à n'importe quelle profession. Elias est un écrivain spécialisé dans les cultes religieux mystérieux et l'occulte. Sceptique inébranlable, il est pourtant fasciné par le surnaturel. Ses livres traitent généralement des cultes de la mort - les plus sanglants qu'il arrive à découvrir. Il ne s'effraie pas facilement et garde les pieds fermement sur terre.

Donnez les renseignements (cf. Aide de jeu ADJ-INT-01 ci-contre) au joueur de l'investigateur choisi - il contient tout ce qu'il

Ses ouvrages décrivent et analysent les cultes de la mort  
son livre le plus célèbre s'intitule Les fils de la mort et  
1925 l'indé moderne. Elias  
parle couramment plusieurs langues et voyage beaucoup  
est sociable et ne refuse pas un petit verre de temps à  
coriace solides et  
Très secret, il ne parle jamais de ses pr  
les peurs de leurs adeptes Elias  
et de la mort se caractérisent  
d'abord par leur  
tentent ses lances

sur le Fléau (1913). Traite du culte des can  
du bassin de l'  
employé par le  
(1914). La première partie traite des  
origines de la civilisation maya, la  
la Amérique centrale  
Les fils de la mort (1917). La communauté indé moderne.  
Elias l'a infiltrée pour écrire ce livre.  
Les cultes de l'après-midi au Mexique (1920). Les cercles  
se confèrent de leur conte anale et des interviews de  
avisées modernes. L'œuvre est à jour qu'une  
partie de la documentation  
ment exploitée.  
Le Fléau (1921). Suite du Génie de la Terreur. On  
plusieurs chefs de  
cultes.

Tous ces ouvrages sont publiés par Prospero Press à New York  
- éditeur. Jonah Kensington est le dernier à avoir lu le  
Jackson Elias. Vous connaissez Elias.

Aide de jeu INT-01 - Ce que vous savez sur votre ami Jackson Elias

WESTERN  
UNION

CHÉCHES 74322

Aide de jeu INT-02 - Télégramme ST-25

sait à propos de son ami. De plus il sait que cet homme de 38 ans, aux cheveux bruns, de taille et corpulence moyennes, affiche généralement une humeur joyeuse et amicale. Orphelin, né à Stratford dans le Connecticut, il a appris très tôt à se débrouiller seul. Il n'a ni famille ni adresse permanente. Il l'apprécie beaucoup, même si des mois, voire des années, séparent chacune de leurs rencontres. Il serait très affecté par sa mort. Les Jackson Elias sont le sel de la terre. À la réception de ce télégramme, l'investigateur doit mettre sur pied une équipe composée d'au moins six personnes. Étudiez la composition du groupe et ajustez la puissance des adversaires que vous allez lui opposer. Prenez pour ce faire le temps nécessaire et accordez aux investigateurs les délais qui leur permettent de se rassembler. Le 15 janvier, Elias téléphone à son ami investigateur pour l'inviter à le rejoindre à l'hôtel Chelsea, chambre 410, à 20 heures. Il se montre bref et nerveux, comme s'avait peur de quelque chose. Ce n'est pas le genre de l'Aide de jeu ADJ-INT-01. J'ajoute rien de plus au téléphone et raccroche immédiatement si on insiste. À l'hôtel Chelsea, sa chambre ne répond pas. Jackson est ressorti, anxieux d'ajouter encore à ce qu'il sait sur le culte de la Langue Sanglante.

Soulignez l'étrangeté de son comportement et essayez d'exciter la curiosité de tous les joueurs. Pourquoi cet écrivain reconnu aurait-il besoin d'une si brillante équipe d'investigateurs ?

Cette hypothèse sous-tend que les investigateurs se connaissent déjà où qu'ils sont des personnes connues dans leurs disciplines, activités qui seraient susceptibles d'être très utiles dans ce cadre. Délicate car très convenue, elle s'adapte parfaitement à une équipe déjà constituée après une voire quelques aventures.

#### Conseil

- Il paraît un peu prématuré de parler déjà du culte de la Langue Sanglante sachant que cette peste est immanquable du fait du symbole sur le front d'Elias, grave après son assassinat. Laissez vos joueurs remonter la piste chercher des contacts et des spécialistes.
- La rencontre dures personnages avec Jackson Elias peut être le prétexte à un scénario introduit par quelques séances avant le début de la campagne. C'est un globe-trotteur pour ses ouvrages, le croiser est plausible.

#### Variation intéressante

L'une des difficultés de cette option classique réside dans le fait qu'il revient à un des investigateurs (l'ami), de monter l'équipe alors qu'il ne connaît sans doute pas les autres personnages, leurs professions et les points qui pourraient les décider à « joindre à cette rencontre

Aide de jeu - ADJ-INT-01A

Aide de jeu - ADJ-INT-02B

WESTERN  
UNIONWESTERN  
UNION

DESIGN &amp; ARTS FROM THE JACKSON ELIAS STORY

EXPLORE THE CULTURE OF  
ARRIVE THE JACKSON ELIAS STORY

THE JACKSON ELIAS

WESTERN  
UNIONWESTERN  
UNION

THE PUNTE BIRD STORY

ARRIVE THE JACKSON ELIAS STORY

THE JACKSON ELIAS STORY

Aide de jeu - ADJ-INT-02C

Aide de jeu - ADJ-INT-02D





- Erica et Roger n'entretenaient pas de rapports très proches pour une famille, et si Erica avait commandé le meurtre de son frère pour reprendre les rênes ?

Mais tout récemment, il semblerait qu'un auteur de livres spécialisé sur les sectes, un certain Jackson Elias, soit rentré à New York avec des informations sur l'expédition Que sait-il ? Il aurait apparemment voyagé sur plusieurs continents, du nouveau sur l'expédition ? Tout cela ne ferait pas les affaires des McGonagle, il faut donc savoir au plus vite ce qu'il s'est passé. Et c'est là que les investigateurs entrent en piste.

Soit le groupe a une équipe (les investigateurs), soit pour se débarrasser de toute intervention, elle va faire appel à un groupe indépendant monté de toutes pièces (les investigateurs). Dans le second cas, une option serait de passer par le proche de Elias, Jonah Kensington, pour que ce soit lui qui monte l'équipe.

La mission confiée à l'équipe est d'apprendre (avant d'éventuels adversaires) ce que sait cette personne au sujet de l'expédition et de ses éventuels survivants. Dans ce but, un succinct curriculum vitae (cf. Aide de jeu ADJ-INT-01) leur est fourni. L'aventure débutera quand ils seront contactés par leur employeur car celui-ci a obtenu l'information comme quoi le « suspect » serait descendu à l'hôtel Chelsea de New-York. De là, planque devant l'hôtel, filature... jusqu'au soir fatidique de janvier 1925 ou nos enquêteurs sont, bien entendu, dans les parages.

#### Autres pistes possibles

##### La rencontre totalement fortuite

En rentrant d'une soirée (vernissage ou autre conférence où les investigateurs se sont rencontrés), passant devant l'hôtel Chelsea, ils entendent du bruit dans la rue ou ils tombent sur des hommes en fuite (assassins de Jackson Elias).

##### Investigateur écrivain

Si l'un de vos joueurs se dirige vers la profession d'écrivain, voire d'écrivain occulte, il peut être contacté directement par Jonah Kensington des éditions Prospero Press. Ce dernier a reçu les notes d'un de ses auteurs (Elias) et souhaite qu'un travail de rédaction et d'organisation soit effectué.

#### Dans tous les cas

Si les investigateurs ne vivent pas à New York, ils devront s'y rendre. La maison d'édition d'Elias (Prospero Press) ou son éditeur (Jonah Kensington) peuvent relayer les messages.

Tous les investigateurs se souviennent probablement du massacre de l'expédition qui ne date que de quelques années. Ils dis-

posent de toute façon d'assez de temps pour faire des recherches. Les Aides de Jeu qui la concernent sont extraits du New York Pillar/Riposte, mais tout journal abonné à l'agence de presse Reuters conserve les mêmes documents dans ses archives. Il s'agit des Aides de Jeu n° 3 à 10 ; ces articles de presse couvrent la constitution, les déplacements et la triste fin de l'expédition Carlyle.

Erica Carlyle, sœur de Roger, vit à New York. Elle peut fournir aux investigateurs bon nombre de renseignements (cf. « Erica Carlyle », page 44 du chapitre américain).

#### Gérer une équipe de campagne

Que l'on soit gardien débutant ou expérimenté, une campagne, c'est avant tout de la gestion de groupe. Gérer les sensibilités, les disponibilités, les caractères, les aspirations.

L'intérêt d'une campagne est que tout le monde y trouve sa place. Il vous faudra par exemple un archiviste (pour les aides de jeu), un maître du temps (pour gérer les dates), un rédacteur en chef (pour les rapports de partie mais aussi par exemple, pour les rapports envoyés à fréquence régulière à d'autres personnages, potentiellement les remplaçants en cas de drame), un bibliothécaire (qui peut s'occuper de répertorier les ouvrages et autres sortilèges du Mythe).

L'idéal sera de faire une petite partie sur 1 ou 2 séances si vous ne connaissez pas bien votre équipe pour déceler les caractères : organisé, timide, fonceur. Ainsi vous saurez à quoi vous attendre et à qui attribuer les tâches. Dans les Masques, tout le monde y trouvera son compte, soyez-en sûrs !

Un conseil avant d'en arriver à l'inévitable est d'encourager vos joueurs à laisser une trace de leur passage, un suivi de leurs investigations. Que ce soit sous forme de journal intime, de correspondance ou de rapport au bureau, ce bien vous sera crucial si jamais le destin s'acharne.

• La mortalité ou doser la difficulté. Coupons tout de suite court à une rumeur persistante concernant les Masques de Nyarlathotep : cette campagne n'est mortelle que si tel est votre désir comme gardien. Ce n'est pas une campagne facile, les dangers sont innombrables, les adorateurs légaux, mais c'est avant tout l'esprit que vous voulez lui insuffler qui en calibrera la mortalité. Il faut bien entendu que vos joueurs sentent la montée en puissance de l'intrigue, le fuit que d'anonymes, ils vont devenir des géneurs avant de passer au stade de cibles pour l'ennemi. Mais dans ce cadre, vous pouvez les frustrer par d'autres moyens qu'en décimant l'équipe entière.

• Les contacts qu'on leur donne, s'ils ont déjà été mis sous pression par quelque homme de main, seront plus difficiles à rendre loquaces. « Je ne peux pas vous

en parler... ». « Je ne comprends pas très bien l'anglais, désolé. ». Besoin d'être plus clair ? Et bien le contact n'est plus « disponible » pour une durée indéterminée. L'idéal dans ce cas est de taper sur le personnage non joueur duquel vos joueurs se sont entichés et à qui ils font confiance.

- **Toujours autour des contacts**, un allié peut à présent se faire plus évasif dans ses réponses, voir éconduire des enquêteurs trop pressants.
- **La famille**. L'un de vos investigateurs a monté un historique aux pentes onguins avec résidence secondaire, enfants, chien et... mais au fait, pourquoi son aimante femme ne répond pas à ses télégrammes depuis quelque temps...
- **Le kidnapping** a le mérite d'être persuasif et explicite. Par contre, dans ce cas, préparez-vous à des réactions assez diverses de votre équipe : abandon, prise d'assaut, de quoi monter quelques séances parallèles !
- **Classique du cinéma**, tuer les seconds rôles, c'est-à-dire les PNJ qui entourent les investigateurs, souvent comme représailles de leurs actions indiscrètes : ils se sont fait remarquer, mais comme ils n'ont pas pu être atteints directement, ce sont ceux qui les entourent qui prennent.

Finalement, c'est de savoir qu'une piste se ferme qui peut être tout aussi voire plus impactant qu'une mort violente.

Mais si cela devait arriver, nous y avons pensé. Dans les différents chapitres de la campagne, parmi le casting des personnages non joueurs, certains vous seront présentés comme étant des investigateurs potentiels. Ravi de mieux que intégrer un contact de la sorte, plusieurs fois à la fin de notre campagne.

Une dernière remarque sur ce sujet : pour niveler la difficulté, préférez toujours moins d'adversaires plus difficiles que des nuées de Profonds errants. La chance sourira toujours plus à un groupe nombreux luttant contre une seule menace.

## Rémonter une équipe

Si vous n'avez pu faire autrement que de perpétrer un génocide à votre table, rien n'est perdu. Mais vous allez devoir choisir parmi deux options.

- **Punir vos joueurs** qui en sont arrivés là que par leurs actions irraisonnées : on repart de zéro. Allez hop, on jette les fiches. Piochez ensuite l'un de leurs derniers contacts et ça va être à lui (quelque peu « inquiet » sans nouvelles depuis 2 semaines) de contacter une nouvelle équipe.
- **S'ils ont, sur vos conseils ou non, opté pour le suivi de leurs investigations**, une nouvelle équipe peut « tomber » sur ces derniers témoignages accablants de personnes d'exception, fauchées par le hasard si acharné parfois.



## À géométrie variable

Ne nous le cachons pas, une soirée pizz' et un après-midi pschitt orange ne vont pas suffire à mettre un genou à terre au Messenger. Toute la puissance de cette œuvre rôlistique ne peut se révéler que pendant de longues séances et de préférence avec les mêmes joueurs. Le jeu de rôle rassemble tous les âges et toutes les professions, mais cela peut poser des soucis de disponibilité sur des aventures au long cours.

Dans une campagne chapitrée et aux nombreux catalogues de destination, il est plutôt aisé de faire réapparaître un investigateur de l'occulte après un certain temps. Par contre, pour qu'il s'éclipse quelques séances, il faut trouver une raison cohérente comme :

- **Le passage par la case hôpital** : classique ou psychiatrique, avançant dans la campagne, des notes tels les points de vie et la santé mentale risquent de descendre, alors pourquoi ne pas organiser un petit traitement sur quelques jours voire quelques semaines ? (Le regain obtenu permettra de faire rapidement de ce personnage « de retour » une ressource capitale pour l'équipe.
- **La famille ou la profession** peuvent soudain nécessiter une absence de plus ou moins longue durée.
- **Pour relancer le flux de l'aventure**, une disparition un peu douteuse : que ce soit un kidnapping ou une absence due à la lecture d'un livre impie par exemple. L'important est d'essayer de prévoir au maximum ces périodes pour les intégrer aux scénarios.

### Reprendre après une pause

Mobiliser une équipe sur une longue période n'est pas chose aisée, alors imaginons qu'après plusieurs mois de pause, vous vous replongiez dans les Masques.

### Préparer le black-out

- Demandez bien à vos joueurs, avant, de
- Lister les pistes (en notant bien les noms et les pays de destination)
- Lister les objets et aides de jeu qu'ils ont en leur possession
- Lister les contacts à qui ils ont parlé de leur expédition : au bureau, à la famille, à d'autres PNJs

À vous de bien penser à noter

- Ce qu'ils savent globalement
- Une sorte de degré d'énervement des adhérents à leur rencontre
- La scène précise de l'arrêt (préférer une scène calme, un trajet long ou autre)

### Et ça repart !

- Ils ne savent pas par où commencer ? Préparez une scène dans un bar, sur une terrasse, durant laquelle un individu (hé ou cultes ou non) va venir leur voler l'aide de jeu qui va les relancer : course après le mécréant, interrogatoire...
- Ils veulent se remettre dans le bain ? L'investigateur se fait kidnapper par le culte local (interrogatoire, torture,...). Les cauchemars de Monsieur N débutez par une soirée... puis la nuit, envoyez-leur des rêves avec des images atroces de cataclysmes, quitte à les placer dans la peau des bourreaux, mais surtout, situant l'action du cauchemar par petites touches géographiques, ou par des détails qui les remettraient sur la bonne piste.
- Ils sont tranquillement en train de commander au restaurant en plein Caire : un énergumène complètement fou se précipite à leur table, tenant de leur murmurer quelque chose, mais se voyant repoussé, il change complètement de comportement et se met à hurler en les pointant d'un doigt taché de tabac, l'œil jaune et fiévreux : « Ce sont eux ! ! EUX ! ! Le Pharaon les a vus, il sait qu'on les protège, il faut les livrer à l'homme en noir ! Il faut nous sauver ! Sauvez-vous ! » Et il part en courant vers le désert... vers un site particulier, piste ravivée pour les investigateurs ?

### Et si ça ne vous convient pas, il y a les classiques :

- **Nourriture empoisonnée ou droguée** retrouver le commanditaire
- **L'article de journal** : la photo ressemble étrangement à un membre de l'expédition
- **La possession après contact avec un artefact** : écriture automatique et incompréhensible

d'un des personnages la nuit dans sa chambre

- **Attaquez-vous à la famille** : envoi d'un doigt dans une boîte sommant de venir chercher le reste, décès naturel obligeant à revenir dans un pays, et ainsi apparaître à nouveau sur le radar du culte local

### Conseils divers

Pas mal de séances (les retours de temps de jeu vont de 50 heures à plus d'une centaine d'heures) seront nécessaires pour venir à bout des plans de Nyarlathotep. Chaque chapitre proposant une ambiance très différente, renouveler la forme ne sera pas trop délicat. Là où il va vous falloir user de votre art de gardien, cela concernera le fond. On peut vite arriver au raccourci que chaque partie fonctionne de façon identique

- Arrivée dans la ville principale du pays
- Enquête sur le groupuscule local
- Destruction dudit groupe

Foncièrement c'est un peu vrai, mais dans les faits, ce sera faux

- Enquête sur meurtre et sur la disparition d'une expédition
- Qui en sont réellement les commanditaires
- Sur la piste de l'expédition, qu'est-il arrivé dans le désert
- Là où la tragédie a eu lieu
- Reste-t-il quelqu'un de vivant
- Les vrais objectifs sont révélés

C'est dans cette idée que vous devez organiser la campagne. Oui il y aura un groupe à chaque endroit, ou plutôt une branche du culte. Oui il faudra enquêter à chaque fois. Mais

- Débuter par un meurtre ou une attaque en train plutôt qu'une simple arrivée en toute discrétion
  - Mener une enquête dans des conditions climatiques hostiles, tout comme peut l'être la population
  - Appréhender des adversaires comme des fous dangereux sans bornes ou de machineliques calculateurs séducteurs
  - Faire le tri dans les vraies et les fausses pistes (quasiment une par chapitre)
  - Être conscient de ses capacités en laissant peut-être des échecs annexes de côté pour se ruer sur un succès retentissant
- Chaque branche du culte de Nyarlathotep n'a pas à être détruite pour que la campagne soit réussie. Les investigateurs ne sont pas obligés d'arriver à chaque fois le soir de la cérémonie : ils peuvent saboter les installations ou les lieux en avance et fuir vers une destination suivante pour prendre de vitesse leurs adversaires.
- Ce sera à vous de jouer sur tous ces mécanismes



## Ambiance(s)

Le maître mot de cette campagne doit être « ambiance ».

### Exotisme...

On ne va pas aller jusqu'à vous conseiller de touer les chapitres égyptiens, africains et australiens en été, sous un soleil de plomb sur votre terrasse, mais préparez du mieux possible vos ambiances.

- L'univers de quelle impression, visuelle, auditive, organisation, géographie globale a-t-il ?
- Comment sont les gens, le langage, les costumes et elle d'autant plus semblent ils, mieux de les ranger.
- Y a-t-il une différence avec la campagne jungle, savanes, désert ?

Dans ce cadre, l'entre nous n'ayant vécu à cette époque (enfin sans doute) les glans des lieux ne sont pas ceux pour nous et vous donner des repères. L'univers devant sans doute être tout autre. Le but étant de mêler de façon la plus homogène, données réelles, glances et inventions pour servir l'intrigue.

Tout cet ouvrage va vous fournir le maximum d'aides et de conseils possibles des livres, des musiques d'ambiance (et *L'Art Inspirations*, p. 38) mais une fois derrière l'écran ce sera à vous de décrire les atmosphères et jouer les accents.

Le point de ce point, puisque l'on joue dans l'univers créé par Howard Philips Lovecraft, un petit tour dans sa bibliographie ne sera pas de trop : *Dans l'Abîme* (1937) *Les Pharaons*, *L'Appel du Cthulhu* (1928) *Le Cimetière d'Yverdon* (1931) *Le Cimetière de la ville de la mort* (1931).

### ...Horreur...

Cela ne s'échappera pas à la lecture de ces pages, l'horreur monte en puissance tout au long des chapitres. Il ne faut pas se laisser que personne, sœur ou personnage ne ressort indemne de cette expérience. En tant que gardien, votre tâche va être multiple.

- Évitez de pousser vos joueurs au-delà de telles horreurs : il y a toujours un sommet à la pyramide, un engagement sur lequel la mécanique repose tout entière.

- Mais rappelez-leur de temps à temps leur condition de mortels.
- Faites leur garder à l'esprit la dangerosité du Mythe : les artefacts et autres livres ne sont pas anodins (la cale d'un navire qu'ils empruntent prend subitement feu, les gens deviennent lunatiques à leur contact prolongé,...), les adorateurs ne sont pas tous des hurluberlus sautillants et nus voués à une pratique débridée du sexe (ils sont calculateurs et un jour ou l'autre prendront conscience qu'il faut arrêter ces gèneurs !).



La tâche est délicate car à force de tests de folie, de descriptions horribles et de scènes d'action, le feutré de l'horreur lovecraftienne peut s'émousser. Optez peut-être dès le départ pour une option suggestive : ne décrivez quasiment jamais les monstres, ou alors de façon brute et incomplète : laissez faire les sens. Un vampire de feu devient une chaleur intolérable et brulante, un griffaillement de la peau, une impossibilité de respirer. Lorsqu'ils verront réellement et totalement une horreur du Mythos, alors vous aurez réussi votre effet !

### ...Compte à rebours...

Et en fond, cette terrible impression qu'à chaque fois que l'on quitte un endroit on a en peine de rattraper le coup d'avance qui maintiendrait les adieux. Ils sont parfaits à la fois, et dans ces scènes vous devez avoir même mettre les bouches doubles !

### ...et crédibilité ?

La majorité des informations que vous trouverez dans cet ouvrage sont extraites de données réelles. Par manque, dans certains cas, elles ont été étoffées par des inventions ou des extrapolations. *L'Appel de Cthulhu* est avant tout un jeu de rôle, le point de vue historique ne doit pas prendre le pas sur le plaisir de jeu.

Mais le gardien doit tout de même faire autant d'efforts que possible pour rendre son univers de campagne crédible. Pour cela, un des ressorts restera toujours les aides de jeu, interactions physiques des joueurs avec le monde

Bâties d'allumettes, cartes de visite, articles de journaux et correspondances devront être aussi « réels » que possible :

- **Pour les lettres :** utilisez des polices de caractères manuscrites
- **Pour les documents officiels,** appliquez-leur des tampons, indiquez une adresse pour la société émettrice
- **Pour les articles de journaux,** placez-les au milieu d'autres nouvelles banales et communes, de publicité d'époque

Un bon moyen pour crédibiliser encore davantage votre campagne est de confectionner des articles de journaux par exemple, à simple finalité que de relater des événements réels survenus à cette période

### Références rôlistiques & Dernier espoir

Les suppléments pour *L'Appel de Cthulhu*

- *Les Secrets de New York* (Éditions Sans Détour) [USA]
- *L'Univers Arkhanien* (Éditions Sans Détour) [USA]
- *Le Guide de Londres* (Éditions Descartes) [Royaume-Uni]
- *Le Guide du Caire* (Éditions Descartes) [Égypte]
- *Les Secrets du Kenya* (Éditions Sans Détour) [Kenya]
- *Terror Australis* (Éditions Descartes) [Australie]
- *Les Contrées du Rêve* (Éditions Descartes) [Australie]

Nous avons souhaité élargir le champ de nos recherches à l'Antarctique, ce continent mystérieux, ce continent inconnu, ce continent qui nous a tant fasciné. C'est pourquoi nous avons voulu vous offrir ce Manuel de Campagne de la Société Theron Marks, reproduit dans cette campagne ! (cf. page 59)

## Conseils pour les Investigateurs

Pour une fois, dans une campagne, vous aurez un manuel de conseils à consulter à vos investissements avant que les hostilités commencent. C'est le fameux Manuel de Campagne de la Société Theron Marks, reproduit dans cette campagne ! (cf. page 59)

Ce document constitue une source de précieux conseils pour les joueurs de L'Appel de Cthulhu notamment pour un groupe d'investisseurs se lançant sur cette mythique campagne des Masques de Nyarlathotep.

Donnez-les aux joueurs dès le début de la campagne afin qu'ils s'en imprègnent.

Vous pouvez également opter pour une version « simplifiée » de ce Manuel de Campagne, qui vous offre une vue d'ensemble de la campagne des Masques de Nyarlathotep, sans entrer dans les détails de la campagne. Cette version simplifiée est également disponible dans cette campagne ! (cf. page 59)

## L'expédition Carlyle

### Les expéditions au début du XX<sup>e</sup> siècle

La plupart des expéditions du début du siècle visent l'exploration du Pôle Sud, l'Antarctique. Si ces projets ont tortement symboliques, ils portent aussi un intérêt géographique, car on ne sait que très peu de choses sur l'intérieur de ce mystérieux continent. La liste suivante est là pour vous donner des idées et des pistes de recherches. Les plus connues sont :

- **1901-1904** : la *British National Antarctic Expedition* (BNAE), connue plus tard sous le nom de l'expédition *Discovery*, menée par Robert Falcon Scott. Cette expédition, composée d'une cinquantaine d'hommes, vise à explorer un continent qui reste alors en grande partie inconnu.
- **1907-1909** : expédition *Nimrod* (British Antarctic Expedition 1907), menée par Ernest Shackleton. Cette expédition éta-

blait un nouveau record en atteignant le Pôle Sud magnétique.

- **1910-1912** : expédition *Amundsen*, menée par Roald Amundsen. Il découvre une nouvelle route à travers le plateau polaire et sera le premier à atteindre le Pôle le 14 décembre 1911.
- **1910-1913** : expédition *Terra Nova*, officiellement la *British Antarctic Expedition* 1910, menée par Robert Falcon Scott. Scott atteindra le Pôle Sud après l'expédition Amundsen mais ne reviendra jamais.
- **1914-1917** : expédition britannique *Endurance* (Imperial Trans-Antarctic Expedition), menée par Ernest Shackleton. Cette quatrième expédition britannique en Antarctique se termine avec une traversée continentale. Malgré l'échec de sa mission, cette expédition sera célèbre pour avoir réussi à aller chercher des secours par leurs propres moyens.
- Et puis bien sûr celle des **Montagnes Hallucinées** publiée chez Sans Détour. Mais loin de cette frénésie agitée, à New York, une autre expédition s'organise.

## Carlyle

L'expédition Carlyle quitte New York en 1919. Elle est dirigée par Roger Carlyle, un play-boy américain. 24 ans, riche, arrogant, arrogant, de tous, sa vie de fétard pour financer et diriger cette expédition archéologique en Egypte. Ses principaux compagnons vont être : Sir Aubrey Penhew (54 ans), noble fortuné et égyptologue de renom ; Hypathia Masters (27 ans), jeune mondaine ravissante, mais aussi photographe et linguiste accomplie ; Jack Belmont (36 ans), mercenaire, spécialiste des armes, garde du corps et confident de Carlyle ; le Dr Robert Huston (52 ans), psychanalyste. La mode qui interprète les rêves des plus fortunés. L'expédition navigue jusqu'à Londres où elle retrouve Sir Aubrey Penhew. Quelques semaines plus tard, elle s'embarque pour l'Égypte. À partir du Caïre, elle organise plusieurs fouilles dans le désert. On parle alors de découvertes importantes, mais les journalistes n'arrivent à obtenir aucun détail des membres de l'expédition. Le nouveau dirigeant de celle-ci embarque ensuite pour Mombasa au Kenya et gagne rapidement Nairobi, à l'intérieur des terres.

Arrivée à Nairobi début août, l'expédition engage vingt porteurs et s'installe dans la jungle. Les premiers temps, on l'aperçoit fréquemment, mais ses dernières lettres arrivent début septembre et elle disparaît ensuite complètement. En mars 1920, un Kiluyi uniforme les autorités de Nairobi de la présence d'hommes blancs près de la Montagne du Vent Noir, le nom traditionnel d'un des sommets kenyans. Par la suite, diverses rumeurs suggèrent que l'expédition a été anéantie par des forces surnaturelles.

Une équipe de recherche engagée par Erica Carlyle, sœur de Roger, trouve les restes de l'expédition après dix semaines d'efforts.

## Astuce

Tout ce que vous n'avez pas trouvé dans cet abondant ouvrage peut se trouver sur [www.lancules.net](http://www.lancules.net)

- **Verte & Plaisante Contrée**, supplément pour L'Appel de Cthulhu, à propos du Royaume-Uni.
- **Poulpastes #1** Comment préparer une partie, #2 Maîtriser un poulpe #4 Comment improviser ? #5 Comment décrire ? #7 Les à-côtés



New York Pillar/Riposte, 5 avril 1919

# L'EXPÉDITION CARLYLE EMBARQUE POUR L'ANGLETERRE

de New York, 5 avril 1919

## Adieu à New York

... bon bien connu, qui  
asse Pomme de terre  
... Ceux qui  
pour les tombes  
souvent des boîtes  
... les boîtes d  
... de la  
... de la  
... de la

New York Pillar/Riposte, 4 avril 1919



... l'expédition, son rôle, sa  
... l'expédition, son rôle, sa

Américain  
... l'expédition, son rôle, sa

... l'expédition, son rôle, sa

... l'expédition, son rôle, sa

... l'expédition, son rôle, sa

... l'expédition, son rôle, sa

... l'expédition, son rôle, sa

... l'expédition, son rôle, sa

... l'expédition, son rôle, sa

... l'expédition, son rôle, sa

... l'expédition, son rôle, sa

... l'expédition, son rôle, sa

... l'expédition, son rôle, sa

... l'expédition, son rôle, sa

... l'expédition, son rôle, sa

Les cadavres déshabillés des porteurs sont incroyablement bien conservés, même s'ils semblent avoir été mis en pièces par des animaux sauvages. Le coroner ne trouvera pourtant aucune trace de dents sur les os des malheureux. Des mois s'étant écoulés depuis le massacre, le camp a été complètement détruit, en grande partie par les pluies et la végétation. Un examen de la dentition des dépouilles montre qu'aucun des Blancs qui dirigeaient l'expédition n'a été retrouvé (pas de travaux dentaires). Contrairement à ce qu'affirment certains comptes rendus, les cadavres ont été abandonnés à découvert, sans qu'on se soit soucié de les dissimuler. Rapidement, on accuse des hommes de la tribu Nandi. On parle aussi d'un culte païen (la Langue Sanglante), particulièrement influent dans cette région, mais les autorités se moquent bien de ce détail qui ne sera pas mentionné lors du procès. Les accusés sont pendus, les membres de l'expédition déclarés morts et on oublie rapidement cette affaire - un crime chasse l'autre à la une des journaux.

Les investigateurs peuvent obtenir tous ces renseignements, avec un minimum d'effort.

## Chronologie

Bien que certaines des dates indiquées ci-après soient conjecturales ou approximatives, la séquence des événements est correcte.

Le 14 janvier 1926, en accord avec l'édition originale, et pour garder la cohérence des dates, une éclipse totale du soleil a lieu dans le Pacifique. Le portail peut s'ouvrir. Si cette date correspond pas aux choix du gardien, que ce soit totalement ou concernant l'élément déclencheur, la modifier.

## Revue de presse

### Conseils : comment donner ces informations ?

Il est en effet possible de lancer la campagne, avant de s'asseoir autour de la table. Les articles suivants ont été publiés avant le départ de la campagne, lors de l'expédition Carlyle. Toute personne ayant accès à la presse internationale peut, selon son occupation et ses centres d'intérêts, les avoir lus à l'époque. Plusieurs options pour les donner aux joueurs :

- le classique : leur remettre en tout début de partie
- les archives : laisser vos joueurs se renseigner d'eux-mêmes en consultant les archives des journaux d'époque
- le teasing : avec le mail ou un site web (voir même par lettre), vous pouvez faire monter l'ambiance avant le début de votre campagne en leur envoyant, une par une, ces coupures de presse, vieilles bien sûr

## Chronologie

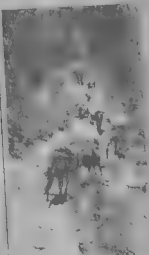
16 mars 1918	son 1er fait depuis quelque temps des « rires égyptiens »
16 mars 1918	Insulte Bosch se suicide.
16 mars 1918	Carlyle oblige Huston à accompagner l'expédition sous peine de tout révéler.
15 avril 1918	L'expédition Carlyle quitte New York pour l'Angleterre.
26 avril 1918	L'expédition Carlyle quitte Londres pour Le Caire.
21 mai 1918	Début des fouilles près de Gizeh (achevées le 21 mai).
1er juin 1918	Début des fouilles à Dheshrîr. Carlyle blesse le scout de la Pyramide Rouge.
30 juin 1918	Scorifie à la Pyramide Indienne avec Jack Brady et Auguste Lorel pour l'émeraude.
30 juin 1918	Fin des fouilles à Dheshrîr.
1er juillet 1918	L'expédition Carlyle quitte l'Égypte pour le Kenya.
15 août 1918	L'expédition quitte Nairobi pour un « selfie-photo ». Pendant la nuit, Brady et Carlyle s'enlèvent discrètement.
4 août 1918	Brady et Carlyle arrivent à Mombasa, puis s'embarquent pour Perth. Destination finale prévue : Shanghai où Brady a des amis.
15 septembre 1918	Brady et Carlyle arrivent à Hong Kong.
21 septembre 1918	
21 mars 1920	Erica Carlyle arrive au Kenya pour retrouver les traces de l'expédition.
27 mai 1921	Cinq hommes de la tribu Nandi sont exécutés après courte période de justice.
27 mai 1921	Publication du livre de Jackson Elias, La Pource Noir.
13 juin 1921	Sir Aubrey Penkew arrive en Chine.
13 septembre 1921	Prochaines expéditions de matériel vers l'île du Diable Gris ; les Profondeurs apportent leur concours.
13 mars 1923	Erica Carlyle rencontre Nels Nelson.
14 octobre 1923	Sir Aubrey interromp son travail sur le système de digues, attendant la contribution de Huston.
17 juin 1924	Jackson Bliss quitte New York à destination de Nairobi.
17 septembre 1924	Jackson Bliss arrive à Jorah Kensington.
17 septembre 1924	Elias arrive à Hong Kong.
17 septembre 1924	Sir Aubrey achève son travail, même si l'ogre n'est pas encore au point. Ho Feng l'avertit que quelqu'un a découvert les plans, sans doute Jackson Elias.
17 septembre 1924	Miriam Ainsworth répond à la lettre de Jackson Elias.
13 novembre 1924	Elias quitte Le Caire pour Londres.
25 novembre 1924	Elias arrive à Londres.
13 décembre 1924	Elias, toujours à Londres, télégraphie à Jorah Kensington.
13 janvier 1925	Elias arrive à New York.
13 janvier 1925	découvrent assassiné



— 1 —

04 mai 1920

Jack Diller / Dinoste, 24 mai 1920



[illegible][illegible]

New York Pillar/Reposte.  
11 mars 1920

Aide de jeu RvT-10 - Les meurtres pendus

À 17 ans, ses avocats lui évitent un procès en reconnaissance de paternité. À 18 ans, il est soigné à plusieurs reprises contre l'alcoolisme, puis de nouveau à 20 ans. Miraculeusement, il obtient son diplôme à Groton, mais plusieurs grandes universités (Harvard, Yale, Princeton, Miskatonic, Cornell et USC) vont exiger sa démission durant les trois années suivantes. Lorsque ses parents décèdent dans un accident de voiture, Carlyle semble se reprendre une année, à la grande joie de ses amis, proches et en-



ployés. Mais il replonge dans sa vie dissolue lorsque sa sœur, plus dynamique (et qui n'a pas négligé ses études) montre une meilleure maîtrise des affaires familiales. Son manque total de personnalité se trouve confirmé lorsqu'il tombe sous l'influence de cette étrange femme originaire d'Afrique Orientale, une prétendue poétesse dont le nom de plume est Anastasia Bunay. Des rumeurs de débauche et pire encore commencent à circuler chez la police, les journalistes et tous ceux qui s'intéressent à l'envers du décor Carlyle se met alors à lourdement ponctionner les compagnies familiales, malgré les critiques violentes de sa sœur et de ses directeurs. Ayant toujours offert l'image d'un homme franc et sympathique, il devient la coqueluche des nuits new-yorkaises. Dans les mois qui précèdent son départ pour l'Égypte, il montre plus de réserve et de sérieux. Cette maturité apparente ne l'incite pourtant pas à éclairer ses proches sur les buts de cette expédition.

Le premier Carlyle, Abner Vane Carel, est déporté en Virginie en 1714 pour « activités pernicieuses et désespérées », des activités que les juges du Derbysire n'ont pas autrement précisées. Abner est le fils illégitime et renoué d'un aristocrate des Midlands. Son fils, Ephraim, s'installe, lui, en Nouvelle-Angleterre et adopte le nom de « Carlyle » jugé plus distingué. Ses investissements dans le bois et les textiles sont à la base de la fortune familiale. Celle-ci va se grossir d'énormes bénéfices pendant la Guerre de Sécession et devenir l'empire financier qu'elle est à l'heure actuelle grâce à un demi-siècle de gestion inspirée. Retrouvez-le en termes de jeu p. 56 du chapitre chinois.

### Dr Robert Ellington Huston

Pas de casier judiciaire, pas de service militaire. Huston est le plus jeune des trois fils d'un médecin de Chicago qui avait appartenu, dans sa jeunesse, au mouvement utopiste des plaines et à diverses sectes. Robert Huston obtient son doctorat avec mention

4 J.E.S. L'opinion est après nos travaux. L'abandonnant son cabinet spécialisé dans les maladies circulatories (et sa femme) pour étudier à Vienne avec Freud et Jung. C'est un des premiers Américains à suivre ces études esotériques et controversées, qui donnent une telle importance au comportement sexuel qu'aucune personne bien élevée ne peut en discuter. Sa réputation sulfureuse, ses manières élégantes et son humour sardonique lui ouvrent bien des portes à son retour à New York où son cabinet de psychanalyse vise d'emblée la clientèle la plus fortunée. Huston connaît une véritable célébrité ; on murmure que ses tarifs atteignent les 50-60\$ la séance à une époque où un professeur d'université ne peut espérer gagner que 4 000\$ par an. Les femmes le trouvent séduisant, élégant, intelligent et perceptif. Ses patients appartiennent à la haute société et Roger Carlyle est du nombre.

Si Huston accompagne Roger Carlyle dans son expédition, c'est, selon toute apparence, afin de poursuivre le traitement, mais il vient, en fait, de rompre avec sa maîtresse (Imelda Bosch) qui s'est alors suicidée. La dame étant une de ses clientes, l'affaire aurait pu ruiner sa carrière si Roger Carlyle ne s'était employé à l'étouffer en échange de la participation de Huston à l'expédition. Certaines rumeurs prétendent aussi que Roger Carlyle prétendait ne pas laisser Huston à New York quand lui-même se trouvait en Égypte : l'éthique médicale n'aurait peut-être pas été une garantie suffisante contre les révélations fracassantes. Après son décès officiel, les dossiers de Huston ont été envoyés au Bureau des Affaires Médicales. Les journaux ont évoqué certaines controverses à leur sujet. Si les investigateurs se renseignent, ils apprennent qu'ils n'ont pas encore été détruits, personne ne voulant en assumer la responsabilité. Ils contiennent bien toutes les notes concernant Roger Carlyle. Retrouvez-le en termes de jeu p. 82 du chapitre australien.



### Sir Aubrey Penhew, Vicomte Pevensey

Fauteuil d'État à la Cour des Comptes 1981-1902, officier des Renseignements Militaires Britanniques en 1915-1916, il est promu colonel avant qu'une blessure ne l'écarte du service. Son casier judiciaire ne mentionne qu'un incident mineur en 1898, Penhew a dérobé le casque d'un policier à Oxford. Toute son existence publique peut être suivie en feuilletant les pages du Who's Who et du Burke's Peerage. La noblesse des Penhew remonte à Guillaume le Conquérant qui fit attribuer à Sir Boris Penhew de nombreuses terres dans l'ouest de l'Angleterre. Les Penhew ont engendré le nombre habituel de brebis galeuses et de vautrins, mais à l'exception d'un Sir Blaze décapité pour trahison et sorcellerie (un crime qui a failli coûter ses titres et propriétés à la finage), leur prestige et leur fortune n'ont pas souffert de l'absence de ces huit derniers siècles.

Diplômé d'Oxford avec mention, Sir Aubrey passe ses années suivantes en Égypte parmi les merveilles alors méconnues du Haut Nil. Il cartographie les sites et réalise des fouilles archéologiques exploratoires. Sa biographie officielle le décrit comme le fondateur de plusieurs branches importantes de l'égyptologie, un précurseur à qui l'on doit plusieurs découvertes archéologiques majeures, à Dhashir tout particulièrement. D'autre part, la Fondation Penhew, créée par Sir Aubrey, a financé nombre de recherches d'importance, tant à Londres qu'à l'étranger, ainsi que la formation de beaucoup d'étudiants brillants mais désargentés.

Sir Aubrey possède diverses demeures somptueuses et hôtels particuliers dans les Cotswold, à Londres, Monaco, Alexandrie (Égypte), Paris, Rome et Athènes. Sa fortune est incontestable et se serait encore accrue pendant la dernière guerre suite à d'énormes bénéfices enregistrés par ses compagnies américaines.

C'est une figure publique, mais sa vie privée reste un mystère. Il est célibataire, sans famille ni héritier autre que la Fondation Penhew. Ses confrères égyptologues le tiennent en haute estime.

Retrouvez-le en termes de jeu p. 32 du chapitre chinois.



### Miss Hypathia Celestine Masters

Pas de casier judiciaire, Miss Masters est l'héritière des sociétés d'armement Masters qui ont vu leur sombre passé dénoncé par Les Maîtres de la Corruption, le livre à scandale de Nikolai Steinburg Aldington, le grand-père de Miss Masters, avait consacré et augmenté son héritage en laissant différents administrateurs prendre la plupart des décisions (qui s'avérèrent systématiquement judiciaires et lucratives). George, son père, a suivi cet exemple et consacré l'essentiel de son temps à sa fille. Hypathia fréquente plusieurs universités suisses et françaises et fait preuve d'un réel talent pour les langues. Elle se passionne avant tout pour la photographie. Plusieurs de ses expositions remportent un vif succès auprès de la critique et attirent de nombreux visiteurs. Des aspirations rebelles expliquent sans doute une liaison imprudente avec un étudiant catholique marxiste, Raoul Luis Maria Pinera. S'ils réussissent un test de Chance, les investigateurs rencontrent une ancienne amie d'Hypathia (Olivia de Bernadesta) qui leur confie qu'Hypathia était enceinte de Raoul, mais qu'elle avait préféré avorter et fuir le pays avec Carlyle plutôt que d'affronter son amant.

Miss Masters et Roger Carlyle sont sortis ensemble de leurs relations sont toujours restées purement amicales. Sa participation à l'expédition n'a peut-être pas d'autres explications qu'un caprice galant de Carlyle. Nul ne sait vraiment pourquoi elle a été invitée et pourquoi elle a accepté d'en être.

Retrouvez-la en termes de jeu p. 66 du Kenya.

### Jack Oriol « Brass » Brady

Sa fiche de police énumère diverses bagarres, vols de bistrots, vols mineurs, jeux illégaux, vresses sur la voie publique et un acquittement dans une affaire de meurtre. Comme sergent des Marines, sa conduite en Chine et plus tard en France lui vaut l'Étoile de Bronze (brass en anglais) et plusieurs cita-



bons. On dit qu'il a été mercenaire en Turquie immédiatement après la guerre et qu'il connaît le turc, l'arabe et plusieurs dialectes chinois. En Californie, une bagarre tourne à l'assaut de son adversaire avant que les témoins puissent intervenir, ce qui suppose une force considérable ou une technique confirmée.

C'est ce qui attire l'attention de Roger Carlyle, qui vient d'être expulsé de l'Union soviétique. Une heure de tête-à-tête suffit à créer une solide amitié entre les deux hommes, à l'étonnement de tous ceux qui connaissent Roger dont c'est le premier art. C'est véritable. Carlyle fait appel aux meilleurs avocats du pays, qui détruisent pièce par pièce l'accusation apparemment irrécusable présentée par le Procureur du Comté. Sept témoins oculaires sont éclipsés par une nuée d'arguties juridiques et Brady est acquitté. La paire est désormais inséparable et Brady alterne les rôles de garde du corps et de porte-parole de Carlyle. Pendant l'expédition, il se charge de l'intendance et supervise la main-d'œuvre locale, avec compétence selon tous les témoignages.

Brady tire son surnom d'une petite plaque de bronze de dix centimètres sur dix qu'il porte toujours au niveau du cœur. Ceux qui l'ont fréquenté parlent d'une plaque couverte de signes et d'inscriptions étranges, fortement marquée par deux impacts de balle. Brady a plusieurs fois expliqué qu'il s'agissait d'une « protection » enchantée par sa mère, une reclusse un peu sorcière du Haut Michigan. Retrouvez-le en termes de jeu p. 54 du chapitre chinois.

#### Localisation des membres de l'expédition Carlyle en début de campagne

##### Jack Brady

C'est le seul homme sain d'esprit informé des plans du Chaos Rampant. Il se trouve à Shanghai. Il a essayé de retrouver la piste de Penhew et de Huston, au péril de sa vie,

depuis le massacre de l'expédition Carlyle il y a cinq ans. C'est lui qui a contacté Jackson, lequel, à son tour, introduit les investisseurs dans cette campagne.

##### Roger Carlyle

Il se trouve dans un asile d'aliénés à Hong Kong. Brady veille de loin sur sa sécurité. Carlyle connaît lui aussi les plans de Nyarlathotep, mais son état mental ne lui permet pas d'alerter qui que ce soit.

##### Le Dr Robert Huston

Lui et ses adorateurs ont sillonné le monde. Ils ont réussi à localiser la Cité des Grands Anciens dans le désert de l'Australie Occidentale et y conduisent des recherches importantes en compagnie de certains aborigènes.

##### MTWen

Membre additionnel qui se joint à l'équipe dès le départ en poussant Carlyle à monter l'expédition.

Il le était retournée au Kenya pour attendre l'expédition Carlyle. Elle s'y trouve toujours et dirige le culte de la Langue Noire.

##### Sir Aubrey Penhew

Il vit sur l'Île du Dragon Gris près de Shanghai et dirige la loge locale de l'Ordre de la Femme Boursoufflée. Il s'active à mettre au point la fusée et l'ogive qui doivent affaiblir la structure de l'espace-temps, au point d'ouverture du Grand Portail. L'homme est irrémédiablement fou, mais démentiellement compétent.

##### Hypathia Masters

C'est plus qu'une coquille vide balbutiante engloutie par la démence. L'ennéa à qui elle doit donner naissance a réduit à néant sa Santé Mentale. Elle attend la fin dans la Montagne du Vent Noir, perdue pour le monde et pour elle-même.

#### Les cultes de Nyarlathotep

Nyarlathotep existe sous un millier d'avatars distincts. Les investigateurs rencontrent quatre cultes de Nyarlathotep pendant la campagne, mais chaque fois les tenues, les rites et même le nom du dieu diffèrent. Ils doivent saisir ce polymorphisme avant de pouvoir appréhender le rôle qui leur échoue. Au début de chaque chapitre, un encart expose brièvement les activités du culte, les armes qu'il favorise, ses croyances et coutumes, et les caractéristiques de l'adorateur moyen. Utilisez ces caractéristiques pour créer des gardes et des adversaires supplémentaires quand le besoin s'en fait sentir. Les lieux de culte renferment divers objets en rapport avec la sorcellerie, des ouvrages du Mythe entre autres. Tous les prêtres des

## Les cultes



**Fraternité du Pharaon Noir**  
Un culte égyptien adorant un avatar de Nyarlathotep. Également présent à Londres.



**Culte de la Chauve-Souris**

Culte australien adorant un avatar de Nyarlathotep.



**Culte de la langue Sanglante**  
Culte ibérien adorant un avatar de Nyarlathotep. Il en existe une branche à New York.



**Ordre de la Femme Boursoufflée**  
Culte chinois adorant un avatar de Nyarlathotep.

cultes connaissent le sortilège Contacter Nyarlathotep et un sortilège d'invocation. Si est contacté, Nyarlathotep apparaît sous la forme vénérée par le culte considéré (la Chauve-souris des Sables en Australie, par exemple). Certains individus connaîtront d'autres sortilèges qui ne seront pas nécessairement liés au Mythé.

Sous le règne de cet, les adorateurs sont des primitifs dégénérés contrôlés par des prêtres puissants et mieux éduqués.

Chaque stéréotype reflète le type d'attrait physique ou magique, qui le caractérise. D'ordinaire, les adorateurs ne cherchent qu'à hacher menu les investigateurs. S'ils échouent, leurs grands prêtres - certainement après un sacrifice - font alors appel à des pouvoirs magiques.

Si l'on excepte les boutures de New York et Londres, tous les cultes remontent à l'aube des temps et sont connus dans leur pays d'origine.







Annexes utiles





## Annexe 1 Bien préparer la campagne

### L'Inspiration

#### Littérature

- *Il était une fois l'Égypte*, de François Weil, Fayard, 2000, 377 p. Un livre instructif et rempli d'anecdotes qui consacre près de 100 pages à la période de 1890 à 1940 [USA]
- *Les Mille et Une Nuits*, recueil anonyme, IX<sup>e</sup>-XIX<sup>e</sup> siècles [Égypte]
- *Le Roman de la momie*, de Theophile Gautier, 1857 [Égypte]
- *Alexandrie, une histoire et un guide*, d'Edward Morgan Forster, 1922 [Égypte]
- *Mort sur le Nil*, d'Agatha Christie, 1937 [Égypte]
- *La ferme africaine* de Karen Blixen, Editions Gallimard, 1942 [Kenya]
- *Les Lauriers de Shanghai - Des Concessions Internationales à la Métropole Moderne* de Laurent Metzger, Olizane, 1999 [Chine]
- *Shanghai - Le « Paris » de l'Orient* de Bernard Brizay, Pygmalion, 2010 [Chine]
- *Hong Kong, chronique d'une île sous influence* de Gérard A. Jaeger, Editions du Félin, 1997 [Chine]
- *Au pied du mont Kenya*, de Jomo Kenyatta, Petite collection maspero 1, 1973 [Kenya]
- *Les Vertes Collines d'Afrique*, d'Ernest Hemingway, Folio, 1935 [Kenya]
- *La crousse du baschib*, de Henry de Monfreid, Grasset, 1994 [Égypte]
- *La cargaison enchanlée*, de Henry de Monfreid, Grasset, 1994 [Égypte]

### Guides

- *Il était une fois l'Égypte*, de Robert Gavet, Fayard, 2000
- *Histoire de l'Australie - de 1770 à nos jours* de Michel Bernard, L'Harmattan, 2000

### Cinéma

- *Les 39 Marches (The 39 Steps)*, réalisé par Alfred Hitchcock, 1935 [Royaume-Uni]
- *Gosford Park*, réalisé par Robert Altman, 2001 [Royaume-Uni]
- *Le retour de la momie* réalisé par Stephen Sommers, 2001 [Royaume-Uni]
- *Cléopâtre (Cleopatra)* réalisé par Joseph L. Mankiewicz, 1963 [Égypte]
- *Indiana Jones et le Temple Maudité*, réalisé par Steven Spielberg, 1984 [Chine]
- *Les aventuriers de l'Arche perdue*, réalisé par Steven Spielberg, 1981 (série Indiana Jones) [Égypte]
- *Le mystère de la grande pyramide (Young Sherlock Holmes Chronicles)*, réalisé par Barry Levinson, 1985 (Londres)
- *La momie (The Mummy)*, réalisé par Karl Freund, 1932 [Égypte]
- *La momie (The Mummy)*, réalisé par Stephen Sommers, 1999 [Égypte]
- *Mort sur le Nil*, réalisé par John Gudermun, 1978 [Égypte]
- *Out of Africa*, réalisé par Sydney Pollack, 1985 [Kenya]
- *Australia*, réalisé par Baz Luhrmann, 2008 [Australie]
- *Pitch Black*, réalisé par David Twohy, 2000 [Australie - les rencontres avec des Polypes]

- *L'Espion qui m'aimait* (*The Spy Who Loved Me*), réalisé par Lewis Gilbert, 1977 (série James Bond) [Égypte]
- *Le patient anglais* (*The English Patient*), d'Anthony Minghella, 1996, inspiré du roman *L'Homme flambe* de Michael Ondaatje [Égypte]
- *Shanghai, les années folles*, 2008, Documentaire d'Anne Riegel et Olivier Horn [Chine]
- *Shanghai*, réalisé par Mikael Hafström, 2010 [Chine]
- *Sur la Route de Nairobi*, réalisé par Michael Radford, 1985 [Kenya]
- *8mm* - Michael Danna [Égypte]
- *300* - Tyler Bates [Égypte, Kenya]
- *African Tribal Music & Dance* - Divers artistes [Kenya]
- *Alexander* - Vangelis [Égypte, Kenya]
- *Blood Diamond* - James Newton Howard [Kenya]
- *Bram Stoker's Dracula* - Wojciech Kilar
- *Congo* - Jerry Goldsmith [Kenya]
- *Crouching Tiger, Hidden Dragon* - Tan Dun [Chine]
- *Dead Space* - Jason Graves
- *Dead Space 2* - Jason Graves
- *Gattaca* - Michael Nyman [Royaume-Uni]
- *Les Rivières Pourpres* - Bruno Coulais
- *Let Me In* - Michael Giacchino
- *Memoirs of a Geisha* - John Williams [Chine]
- *Mesrine* - Marco Beltrami & Marcus Trumpp
- *Prince of Persia : The Forgotten Sands*, Steve Jablonsky & Penka Kouneva [Égypte]
- *Prince Of Persia : The Sands Of Time* - Harry Gregson-Williams [Égypte]
- *Ravenous* - Damon Albarn & Michael Nyman
- *Road To Perdition* - Thomas Newman [États-Unis, Royaume-Uni]
- *Shanghai* - Klaus Badelt [Chine]
- *Shutter Island* - Divers artistes
- *Snow Falling on Cedars* - James Newton Howard [Chine]
- *The Cotton Club* - John Barry [États-Unis]
- *The Assassination of Jesse James By The Coward Robert Ford* - Nick Cave & Warren Ellis [Australie]
- *The Egyptian* - Bernard Herrmann & Alfred Newman [Égypte]
- *The Exorcism of Emily Rose* - Christopher Young
- *The Exorcist* - Divers artistes
- *The Game* - Howard Shore
- *The Ghost and the Darkness* - Jerry Goldsmith [Kenya]
- *The Last Emperor* - David Byrne & Ryuichi Sakamoto [Chine]
- *The Last Samurai* - Hans Zimmer [Chine]
- *The League Of Extraordinary Gentlemen* - Trevor Jones [Kenya, Royaume-Uni]
- *The Ninth Gate* - Wojciech Kilar
- *The Prestige* - David Julyan
- *The Proposition* - Nick Cave & Warren Ellis [Australie]
- *The Road* - Nick Cave & Warren Ellis [Australie]
- *The Shawshank Redemption* - Thomas Newman [États-Unis, ]
- *The Untouchables* - Ennio Morricone [États-Unis]
- *The Wolfman* - Danny Elfman
- *Wolf* - Ennio Morricone
- *Young Sherlock Holmes Chronicles* - Bruce Broughton [Égypte - Royaume-Uni]

## Bandes Dessinées

- *Shanghai*, Mathieu Mariolle et Yann Tisseron, Drugstore/Glénat, 2010 [Chine]
- *Terreur sur Londres* (série *Les Mystères de Whitechapel*), Frédéric Marniquet et Philippe Chanonnat, Desinge & Hugo & Cie, 2009 [USA] [Royaume-Uni]
- *Brouillard sur Whitehall* (série *Cliff Burton*), Garcia et Rodolphe, Dargaud, 1984 [Royaume-Uni]
- *Le Magicien de Brooklyn* (série *Victor Sackville*), Carin, Rivière et Boris Le Lombard, 2000 [Royaume-Uni]
- *Ce qui est à nous*, David Chauvel et Erwan Le Suec, Delcourt, 1999 [USA]
- *Le dragon de bambou*, Francis Leroi et Marcelino Truong, Albin Michel, 1991 [Chine]
- *Passage de L'Étoile Ming*, Jean-Luc André, Phoque Éditions/Dargaud, 1985 [Chine]
- *À la recherche de Peter Pan*, Cossey, Le Lombard, 1984 [Royaume-Uni]
- *FOX*, Jean Dufaux et Jean-François Charles, Glénat, 1991 [Égypte]

## Divers

- *L'Égypte ancienne*, de Jean Vercoutter (PUF, 2001) propose, sous la forme synthétique de la collection « Que sais-je », une histoire de l'Égypte du paléolithique à la conquête d'Alexandre-le-Grand [Égypte]
- *L'Histoire de l'Égypte ancienne*, de Nicolas Grimal (LGF, 1993) est plus volumineux mais reste un ouvrage de référence [Égypte]
- *Envie d'en savoir plus sur les Pyramides* ? Alors l'ouvrage de Jean-Pierre Adam et Christiane Ziegler « *Les Pyramides d'Égypte* » (Hachette Littératures, 2001) devrait vous intéresser. Il donne les clés pour comprendre l'architecture, le décor et l'activité qui animait ces tombeaux royaux toujours nimbés de mystères [Égypte]

## L'ambiance

### Musique d'ambiance

Les albums sont utilisables pour toutes les destinations sauf mention contraire.



### Musique écoutée à l'époque

Même si cette conception n'existe pas en core en 1925, la mode musicale « Roaring Twenties ». L'influence américaine sur les Années folles est considérable. Le jazz et le Jazz remplissent les cabarets et dancings peuplés au lendemain de la guerre par des soldats américains et anglais mais aussi par un public mondial, à la recherche de toutes les nouveautés possibles.

Voici quelques exemples pour plonger vos joueurs dans l'ambiance fiévreuse des grandes soirées de l'époque.

- Trésors du Jazz (Coffret 4 CD) : Louis Armstrong, King Oliver, Sidney Bechet, Muggsy Spanier, Albert Nicholas et...
- Trésors du Swing (Coffret 4 CD) : Glenn Miller, Benny Goodman, Count Basie, Lionel Hampton, Artie Shaw et...

### Le monde de 1920 à 1925

#### Faits historiques

- 1920. Entrée en vigueur de la Prohibition aux États-Unis : les Britanniques assurent leur emprise sur la Russie ; lancement de

la première station de radio, commercialisation du thé en sachets, les femmes obtiennent le droit de vote aux États-Unis

- 1921 : Rorschach met au point son test « des tâches d'encre » ; début de l'inflation en Allemagne ; premier reportage sportif sur la station radio KDKA ; le mot « robot » commence à être employé
- 1922 : Renaissance et développement du Ku Klux Klan ; l'insuline est isolée, première machine à trier les envois postaux ; en URSS, les slogans de la fête du premier mai ne font plus référence à une « révolution mondiale » ; invention du skinautique ; Mussolini marche sur Rome
- 1923 : Le scandale du « Teapot Dome » ébranle l'administration Harding, le mark allemand se stabilise ; échec d'un putsch nazi à Munich ; ouverture du tombeau de Toutankhamon ; découverte du vaccin contre la coqueluche
- 1924 : Invention des mouchoirs jetables et des cartons à œufs
- 1925 : W. Pauli formule son Principe d'Exclusion ; mort de Sun Yat-sen ; constitution des S.S. ; des avions sont employés pour pulvériser des insecticides sur les cultures

### Éclipses

Date	Type	Observations
24 mai 1920	Eclipse partielle	Europe, Asie, Afrique
28 juin 1921	Eclipse totale	Amérique du Nord, Europe
28 avril 1925	Eclipse totale	Amérique du Nord, Europe
21-22 octobre 1920	Eclipse totale	Asie, Afrique, Europe

### Catastrophes Naturelles et Autres

- 1920 : Un tremblement de terre dans la province chinoise de Gansu fait 200 000 morts
- 1921 : Un pont s'effondre à Chester, Pennsylvanie : 21 morts
- 1922 : La vapeur britannique Egypt sombre au large de la France : 98 morts et plusieurs millions de dollars perdus sous forme d'or et de billets de banque ; le dirigeable anglais AR 2 se casse en deux : 62 tués

## Lunaisons

### Nouvelle Lune

• **1923** Un gigantesque incendie à Berkeley, Californie, détruit 600 immeubles, cause 10 millions de dollars de dommages et tue 10 millions de dollars de dommages et tue 60 personnes ; un violent tremblement de terre suivi d'un incendie fait plus de 140 000 morts au Japon

• **1924** Le vapeur Santiago de la Ward Lane coule au cours d'une tempête au large du Cap Hatteras : 25 disparus

• **1925** : Un sous-marin italien sombre au cours de manœuvres navales au large de la Sicile : 50 disparus ; dans le Midwest, une tornade fait 792 morts en une journée ; le dirigeable américain Shenandoah se disloque, ce qui tue 14 personnes

### Mystères, Crimes et Découvertes Scientifiques

• **1920** Des rayons lumineux sont vus de la surface de la lune ; un humanoïde couvert de fourrure est abattu et photographié à la frontière entre la Colombie et le Venezuela

• **1921** Des millions de grenouilles minuscules apparaissent dans le nord de Londres ; plus d'une douzaine de bateaux disparaissent au cours de l'année ; Peter Gruben, un hypnotiseur pervers, est condamné pour le meurtre de deux adolescentes, en Allemagne ; la goélette Caroll A. Deering est retrouvée sans son équipage

• **1922** Des pierres tombent mystérieusement du ciel pendant des semaines à Chico, en Californie (au mois de mars) ; des habitants de Sibérie déclarent avoir rencontré plusieurs fois des mammoths ; lorsque meurt Sarah

Winchester, sa maison de San Jose ne possède pas moins de 160 pièces de 10 000 fenêtres

• **1923** Découverte de trois grandes colonnes dans le cratère d'Archimède, sur la Lune

• **1924** Les traces de pas laissent par Day et Stewart s'arrêtent brusquement à 40 mètres de leur appareil intact ; on ne retrouvera jamais les deux intrépides pilotes ; le « rayon de la mort » de Matthews est au centre de toutes les conversations, à Londres ; Fritz Hermann, un habitant du Hanovre, est accusé du meurtre de 27 jeunes hommes dont il aurait revendu la chair comme viande de boucherie ; Leopold et Loeb sont arrêtés après avoir tenté de commettre un crime parfait ; les tricheries de Miss Gandy, qui revend, sur le pied de médium, les secrets, par le magazine Scientific American sont percées à jour par Harry Houdini

• **1925** Edal, une ville du Derbyshire (Angleterre), vit dans la terreur après la découverte d'indices laissés par un loup-garou ; le navire S.S. Watertown serait hanté, comme l'attestent les photographies exposées dans les bureaux new-yorkais de la Cities Service Company

# CALENDAR 1924.

**January.**

S	1	2	3	4	5	6
M	7	8	9	10	11	12
Tu	13	14	15	16	17	18
W	19	20	21	22	23	24
Th	25	26	27	28	29	30
F	31					

**February.**

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29						

**March.**

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

**April.**

S	1	2	3	4	5	6
M	7	8	9	10	11	12
Tu	13	14	15	16	17	18
W	19	20	21	22	23	24
Th	25	26	27	28	29	30
F	31					

**May.**

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

**June.**

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

**July.**

S	1	2	3	4	5	6
M	7	8	9	10	11	12
Tu	13	14	15	16	17	18
W	19	20	21	22	23	24
Th	25	26	27	28	29	30
F	31					

**August.**

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

**September.**

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

**October.**

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

**November.**

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

**December.**

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

## Annexe 2 : Bien maîtriser la campagne

### Voyager

#### Se procurer de l'argent partout

Vous avez quoi dans vos poches ?

- **De la monnaie** : Les devises locales sont le plus simple moyen pour faire des affaires. Les livres Sterling et les dollars or sont également acceptés par de nombreux commerçants, surtout dans les zones portuaires. Tout se complique dès qu'il s'agit de grosses transactions.
- **Un carnet de chèque** : Cette invention française datant 1865 ne vous servira que pour de gros achats avec des tiers de confiance aux mœurs modernes (pas le commerçant du coin). Quel que soit leur pays, ces « billets de change » ne sont généralement acceptés que si les chèques sont vouchés par une banque étrangère, leur pays d'établissement.
- **Un mandat** : C'est probablement le moyen le plus simple pour récupérer de l'argent dans un état issu d'un régime étranger ou dans une poste. À résider d'un titulaire de compte, sa banque fait parvenir une somme d'argent convenue à l'adresse et au bénéficiaire désigné. Le mandat peut être reçu par votre postale ou s'envoyer gratuitement, si vous possédez un établissement sur le point de le faire passer en bénéficiaire. Les plateaux de transferts d'argent et les devises d'argent sont laissés à l'appreciation du Gardien.

#### Formalités douanières

La plupart des pays vont vous demander de présenter un papier officiel justifiant votre nationalité en entrant sur leur territoire : aux États-Unis un passeport ou certificat d'identité, au Royaume-Uni ou en Australie « tout passeport en sa possession » ou, le cas échéant, faire preuve de sa nationalité britannique en fournissant tout document officiel justifiant sa qualité de sujet britannique, en France et en Allemagne une « carte d'identité », comme en Italie. Les bagages ne sont généralement pas fouillés. Il suffit de ne pas avoir d'arme dans son sac à main ! Les animaux peuvent rester en quarantaine selon le zèle du douanier.

#### Communications en voyage

Il existe un service téléphonique intercontinental. La poste est généralement excellente à l'intérieur même d'une ville (parfois plusieurs levées par jour) et beaucoup moins rapide à plus longue distance. Les investigateurs devront utiliser le télégraphe pour leurs communications urgentes. Même les appels téléphoniques locaux passent par une opératrice. Un appel longue distance peut prendre des heures, l'opératrice vous rappellera quand la ligne sera disponible. En croisière, grâce aux antennes sur les navires les plus modernes, de la « Silent Room », on peut communiquer avec la terre à des distances maximum tournant autour de 200 miles soit environ 300 km. Et le plus souvent, on réserve ce canal pour les communications importantes. Sinon... il faut attendre la prochaine escale !



## Les voyages c'est la santé

Asie	Europe	Afrique	Océanie	Amérique
Asie (Asie)	Europe (Europe)	Afrique (Afrique)	Océanie (Océanie)	Amérique (Amérique)
Asie (Asie)	Europe (Europe)	Afrique (Afrique)	Océanie (Océanie)	Amérique (Amérique)
Asie (Asie)	Europe (Europe)	Afrique (Afrique)	Océanie (Océanie)	Amérique (Amérique)
Asie (Asie)	Europe (Europe)	Afrique (Afrique)	Océanie (Océanie)	Amérique (Amérique)
Asie (Asie)	Europe (Europe)	Afrique (Afrique)	Océanie (Océanie)	Amérique (Amérique)
Asie (Asie)	Europe (Europe)	Afrique (Afrique)	Océanie (Océanie)	Amérique (Amérique)
Asie (Asie)	Europe (Europe)	Afrique (Afrique)	Océanie (Océanie)	Amérique (Amérique)
Asie (Asie)	Europe (Europe)	Afrique (Afrique)	Océanie (Océanie)	Amérique (Amérique)
Asie (Asie)	Europe (Europe)	Afrique (Afrique)	Océanie (Océanie)	Amérique (Amérique)

## Décalage horaire



## Les bagages

Limitez la quantité de matériel transporté par les investigateurs. Obligez-les à établir des priorités. Cette copie du Necronomicon ne peut être à la fois en sécurité à Boston et à disposition à Mombasa. Les huit tonnes de la Main d'Ormu (100% efficaces contre les Vampires de Feu - trop beau pour être vrai), ne seront acceptées dans aucun compartiment passager. Si quelqu'un oublie son pardessus à Londres, des jets de dés devront vérifier qu'il arrive bien à réprimer ses éternuements pendant ses sorties nocturnes dans le Derbyshire. Si les investigateurs fuient un pays en oubliant leurs bagages derrière eux, faites le point sur ce qui leur manque et ce qui leur reste. Alors que vieux livres et pardessus n'intéresseront pas nécessairement les douaniers, les antiquités et objets d'art, les bijoux et métaux précieux, les drogues, les fusils ou autres armes retiendront toute leur attention. Les voyageurs doivent se plier aux lois des États visités ou trouver le moyen de passer outre. N'encouragez pas les activités illégales. Condamnés ou expulsés, les investigateurs se forgent une mauvaise réputation qui les précède à la frontière suivante.

## Les coûts

Les voyages ne sont pas payables par chèque ou carte de crédit. Les notes doivent être acquittées au comptant dans la monnaie du pays, même si des lettres de crédit peuvent permettre aux investigateurs de retirer des fonds auprès des banques. S'ils négligent les précautions d'usage, n'hésitez pas à les réduire à la mendicité. Si vous êtes un gardien au cœur tendre, vous concéderez l'existence d'une boutique de prêts sur gage tenue par un usurier impitoyable. La livre britannique est la monnaie la plus internationale qui soit, mais elle n'est pas pour autant nécessairement accueillie avec joie par tous les commerçants étrangers, même en Égypte, en Australie ou à Shanghai. Elle est bien sûr acceptée au Kenya. Les porteurs de papier-monnaie britannique risquent de se voir imposer des taux de change

très défavorables. Les pièces d'or ou d'argent sont, en revanche, toujours bien reçues et le change peut alors devenir très intéressant.

## Cas particulier : Shanghai

- **Transsibérien** : visa soviétique obligatoire
- **de New York** : train pour Chicago, changement pour San Francisco, bateau jusqu'à Honolulu avant de gagner Manille ou Yokohama, puis nouveau bateau vers Shanghai
- **d'Europe ou d'Afrique** : escale à Singapour et Hong Kong
- **des investigateurs fauchés** penseront peut-être à quitter Londres clandestinement sur le Vent d'Ivoire

## Cas particulier : le Kenya

- **N** disposant pas d'un dirigeable, les investigateurs arrivent certainement au Kenya par la mer.
- Plusieurs compagnies maritimes desservent Mombasa, la ligne britannique Baffrey est une des plus fiables. Au départ de Port Said, les navires franchissent le Canal de Suez et s'arrêtent plusieurs jours à Aden.
- Ceux qui arrivent de Shanghai font escale à Hong Kong, Singapour, Ceylan, Bombay et parfois Aden avant d'arriver à Mombasa.
- Ceux qui arrivent de Londres ou New York font d'abord escale à Freetown, puis toute une semaine à Cape Town et enfin une nuit à Durban.
- Les investigateurs pourraient, bien sûr, remonter le Nil Blanc par le Soudan, mais il leur faudrait franchir à l'aveuglette 5 000 kilomètres de déserts et de marais infestés de maladies. Les survivants atteindraient directement Nairobi après six mois de marche héroïque (de son côté, le Nil Bleu et ses cataractes sont impraticables).
- En cas de fuite précipitée, il serait même envisageable qu'ils prennent place au sein d'une caravane de Bedouins.





## Temps de voyage

Port de départ	Port d'arrivée	Temps de voyage (jours)
Port de Southampton	Port de Londres	1
Port de Southampton	Port de New York	10
Port de Southampton	Port de Caen	1
Port de Southampton	Port de Marseille	10
Port de Southampton	Port de Sydney	10
Port de Southampton	Port de Melbourne	10
Port de Southampton	Port de Auckland	10
Port de Southampton	Port de Sydney	10
Port de Southampton	Port de Melbourne	10
Port de Southampton	Port de Auckland	10

## Transports maritimes

**Note** L'aido du jeu L'Hypocrite disponible sur [www.lenta-cours.net](http://www.lenta-cours.net), peut être un bon complément pour agrémenter les voyages maritimes.

## Durées (en jours)

Nyarlahotep doit être contré par les joueurs dans un délai défini, le temps mis pour aller d'un point A à un point B devient important. Si vous désirez tenir compte du temps qui s'écoule appuyez-vous sur le tableau ci-dessus. Ce tableau regroupe les six ports importants des Masques de Nyarlahotep et les temps de voyage en jour (24 heures) entre deux ports. Ces durées supposent des conditions favorables et des trajets directs. Elles ne tiennent pas compte des éventuelles escales de ravitaillement ou réparation, ni des correspondances. Si de tels détails vous intéressent, vous pouvez facilement ajouter trois jours par escale. (Par exemple, il n'est pas facile de trouver à Southampton un navire en partance pour Mombassa - il faudra certainement trouver une correspondance à Port Saoud ou Aden.)

**Remarques** Londres est desservie par les ports de Liverpool et Southampton - des trans express permettent alors de rejoindre la capitale. Port Hedland peut remplacer Darwin sans que cela change les durées indiquées.

La durée des voyages est nécessairement approximative. Elle correspond à un bon paquebot (vitesse supérieure à 21 nœuds), dans de bonnes conditions de navigation. Une forte tempête peut allonger un trajet de plusieurs jours. Par exemple, de mars à juin, pendant la mousson, les typhons sont fréquents dans tout l'océan Indien et les Indes Orientales (Indonésie). De même, les tempêtes hivernales peuvent sérieusement affecter le trafic de l'Atlantique Nord ou du Pacifique Nord. Si les investisseurs doivent embarquer sur un cargo ou un « tramp » (s'ils doivent fuir en pleine nuit), ils peuvent s'attendre à voir leur traversée durer des jours, voire des semaines. (un tramp est un navire de marchandises en vrac n'ayant pas de ligne régulière, allant de ports en ports pour charger des cargaisons.)

## Coûts

Le prix des billets est très variable et dépend généralement de facteurs qui n'apporteraient rien à la campagne. Dans le cadre du jeu, une formule simple permettra de le déterminer.

• **Prix d'un aller simple en première classe sur un paquebot** multipliez le nombre de jours de

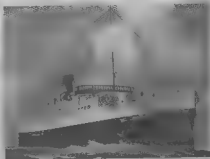
traversée par 30\$. Le trajet New York-Londres coûte 120\$, Londres-Le Caire 90\$, etc.

• **Prix d'un aller simple en troisième classe sur un paquebot** multipliez le nombre de jours de traversée par 9\$. Le trajet New York-Londres coûte 36\$, Londres-Le Caire 27\$, etc.

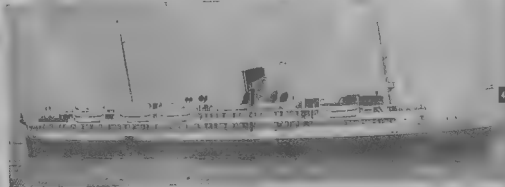
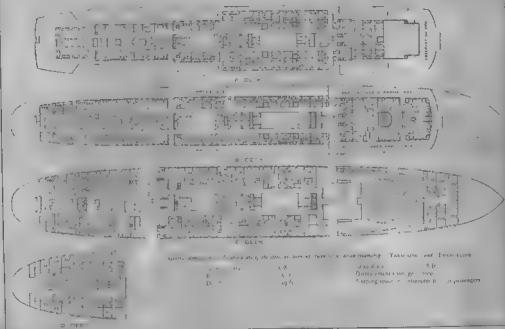
En outre, les tarifs de 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> classe ne sont pas de la classe touristique. Les paquebots étagent généralement les diverses classes sur plusieurs niveaux. Les cargos et les « tramps » n'en offrent qu'un seul qui ne s'élève pas au-delà de la 3<sup>e</sup> classe. Certains cargos transportent aussi des troisièmes classes alors que ce n'est pas le cas des grands paquebots de luxe.

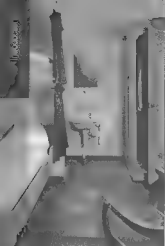
## Cargos et « tramps »

Si les joueurs optent pour ce type de navires, plus lents, les investisseurs peuvent s'attendre à payer beaucoup moins que sur les paquebots. Le tarif exact est laissé à votre discrétion et aux tests de Négociation des joueurs. D'une manière générale, considérez que le capitaine d'un cargo qui assure une ligne régulière demande le tiers ou la moitié d'un billet de première classe, mais accepte de Marchander le prix. Le capitaine d'un « tramp » peut commencer au même niveau, mais il sera beaucoup plus facile de négocier une forte réduction. Certains pourraient même accepter gratuitement des mousses supplémentaires, pourvu qu'ils soient prêts à travailler dur. La distance qu'un paquebot couvre en quelques jours et qu'un cargo marchant à 8 nœuds négocie en deux semaines, peut correspondre à six semaines, deux mois, d'errances d'un tramp. Les dates de départ des cargos réguliers sont fixées à l'avance, de sorte que les expéditeurs de la marchandise savent quand le vaisseau fait route vers le port de destination. Sur un « tramp », le prix est moindre pour un même chargement, mais il navigue au gré de son capitaine/propriétaire. Ce type de navire peut changer de route, faire un détour ou une halte imprévue, s'arrêter n'importe où entre son port de départ et celui d'arrivée, visiter des trous paumés en quête de cargaisons, accepter des chargements douteux, des animaux vivants ou des produits chimiques dangereux, uniquement guidé par l'expérience, la ruse et l'instinct de son capitaine. Si un capitaine de « tramp » tombe sur un port où il n'arrive pas à trouver du fret, il peut très bien renvoyer ses officiers et son équipage et attendre des jours meilleurs.

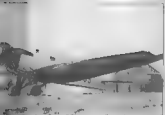


14.





un bateau en 1910



un avion F-13

## Les grands Lignes à vapeur

Note : 1 nœud = 1,85 km/h

Les divers cargos et paquebots suivants peuvent énumérer les investigateurs aux quatre coins du monde pendant la campagne des Masques de Nyarlathotep : le Laurentides, un transatlantique sous pavillon britannique ; le Sinohomish, un navire marchand américain pouvant accueillir des passagers ; le Vent d'Ivoire, un navire marchand du culte qui fait la navette entre Londres et la Chine ; et l'Inéluctable, un vieux paquebot assurant la liaison Grande-Bretagne-Inde

### Compagnies desservant l'Égypte (par ordre décroissant de luxe et de coût)

- De Londres à Port-Saïd
  - Pacific and Orient Line (P & O) (chaque vendredi)
  - Orient Line (un samedi sur deux)
  - Nippon Yusen Kaisha (chaque quinzaine)
  - British India Steam Navigation Co. (3 ou 4 fois par mois)
  - Union Castle Line (tous les mois)
- De Londres à Alexandrie :
  - Prince Line (toutes les trois semaines)
- De New York à Alexandrie puis Port-Saïd :
  - White Star Line (tous les mois)
  - Ellerman & Bucknall Steamship Company (tous les mois)
  - Fabre Line (tous les mois par Boston et Providence)

### Des ports de la Méditerranée à Alexandrie :

- Sittmar Steamship Company (deux fois par semaine avec le SS Autonia et le SS Espena à partir de Gênes, Naples et Syracuse)
- Prince Line (hebdomadaire, ligne directe de Constantinople à Alexandrie)
- Khedival Mail Company (chaque quinzaine, de Constantinople à Port-Saïd avec des escales à chaque ville même mineure)

Tous les navires au départ de Londres et New York font escale à Marseille et Gibraltar : la Fabre Line s'arrête aussi à Constantinople.

### Transports aériens

Au milieu des années 20, les lignes aériennes intercontinentales n'existent pas. Les avions qui arrivent à traverser l'Atlantique Nord font les gros titres.

Par contre, pour les déplacements nationaux, on trouve de nombreux petits avions à bord de ces petits bijoux volants (pour la durée des trajets, prendre 2/3 de la vitesse moyenne pour les parcourir).

### Mettre les voyages à profit

#### Amélioration de la Santé Mentale

Les voyages de ces 20 présentaient souvent à leurs patients des voyages sur mesure, et étaient excellents pour cette raison. Si vous pouvez aller à l'étranger, vous pouvez vous améliorer mentalement.

## Les grands liners en 1925

- Longueur : 903 feet (275,8 m)
- Largeur : 94 feet (28,7 m)
- Tonnage : 18 400 tonnes
- Vitesse : 21 nœuds
- Date de lancement : 26 Mars 1914

- Longueur : 776 feet (237 m)
- Largeur : 86 feet (26,3 m)
- Tonnage : 32 234 tonnes
- Vitesse : 18 nœuds
- Passagers : 3 430

- Longueur : 661 feet (201,9 m)
- Largeur : 72,5 feet (22,2 m)
- Tonnage : 8 947 tonnes
- Vitesse : 21 nœuds
- Passagers : 1 370

- Longueur : 774 feet (236,4 m)
- Largeur : 82 feet (25 m)
- Tonnage : 14 514 tonnes
- Vitesse : 21 nœuds
- Passagers : 2 100

- Longueur : 774 feet (236,4 m)
- Largeur : 82 feet (25 m)
- Deep draught : 36 feet (11 m)

- Tonnage : 14 360 tonnes
- Vitesse : 19,5 nœuds
- Passagers : 2 764

- Longueur : 661 feet (201,9 m)
- Largeur : 72,5 feet (22,2 m)
- Tonnage : 8 947 tonnes
- Vitesse : 21 nœuds
- Passagers : 1 370

- Longueur : 955,8 feet (291,9 m)
- Largeur : 100 feet (30,5 m)
- Tonnage : 18 400 tonnes
- Vitesse : 21 nœuds
- Passagers : 1 370

#### Line de paquebots de la Méditerranée à l'Égypte

- Longueur : 589,8 feet (179,76 m)
- Largeur : 75,2 feet (22,91 m)
- Tonnage : 2 440 tonnes
- Vitesse : 19,5 nœuds
- Passagers : 874

- Longueur : 62 feet (19,2 m)
- Largeur : 7,5 feet (2,26 m)
- Tonnage : 158 tonnes
- Vitesse : 19,5 nœuds
- Passagers : 1 840

## Modèles d'avion en 1925

### FARMAN F-60 GOLIATH

Vitesse max: 120 km/h  
Autonomie: 400 km  
Équipage: 2  
Passagers / Fret: 12 ou 180 kg

### JUNKERS F 13

Vitesse max: 140 km/h  
Autonomie: 500 km  
Équipage: 2  
Passagers / Fret: 4 ou 310 kg

### DORNIER Do J wal

Vitesse max: 140 km/h  
Autonomie: 2 200 km  
Équipage: 2  
Passagers / Fret: 14 ou 1120 kg

### FOKKER F VIIa

Vitesse max: 190 km/h  
Autonomie: 2 575 km  
Équipage: 2  
Passagers / Fret: 8 ou 870 kg

cie pas, accordez une augmentation automatique de 1D4-1 points de SAN.

## Et si mon joueur a développé une phobie de l'eau ou de l'altitude ? Hein ?

La drogue : Une bonne solution, quelle vienne de lui, d'un médecin ou de ses sympathiques camarades, peut être de le shooter au haschisch ou autre « décontractant » durant la durée des transports. De là à ce qu'il se sente tout à l'aise dans sa cabine transformée en camp retranché pour ne sortir que la nuit sur le pont... ce ne vous laisserait une superbe opportunité de scénario connexe : « Un vampire sur le *Britanic* ! » Et puis, même si c'est à des fins thérapeutiques, il devrait s'approvisionner. Vous avez justement préparé un petit coin discret dans un quartier de la ville avec un revendeur des plus « couleur locale » ? Ça tombe bien !

Augmentations mineures d'une compétence : Dans le cadre de cette aventure, chaque investigateur pourrait bénéficier d'un test limité de compétence à la fin de chaque traversée en paquebot. Pour améliorer une compétence au cours d'une croisière, il faut obtenir une réussite spéciale de Volonté afin de démontrer son enthousiasme et sa persévérance. Un échec signifie que l'investigateur est trop distrait (ou décontracté) pour se concentrer utilement. La compétence améliorée est à choisir dans la liste suivante :

- Une pratique quotidienne du tir au pigeon d'argile apporte +1D4-1 points à la compétence Armes à feu
- Un entraînement quotidien au sabre apporte +1D4-1 points à la compétence Armes blanches
- S'entraîner tous les jours avec une arme de poing dans l'entrepont apporte +1D4-1 points à l'arme de poing choisie
- Une pratique quotidienne de la gymnastique apporte +1D4-1 points en Athlétisme [Ésqueuve]



Salon de Première classe d'un Liner

- La natation pratiquée tous les jours apporte +1D4-1 points à la compétence Nage (s'il y a une piscine)
- Pratiquer la lutte ou de la boxe tous les jours apporte +1D4-1 points dans la compétence Corps à corps
- Les investigateurs qui voyagent en première classe peuvent aussi améliorer leur Crédit. Pour y ajouter 1D4-1 points, faites la somme de Crédit, Baratin, Écouter et Psychologie, puis lancez 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal au total, augmentez le Crédit. Cela suppose des contacts quotidiens au bar, nombre parties de cartes et longs échanges de potins.
- Si la compétence Sciences occultes, Navigation ou Langue étrangère d'un investigateur est inférieure ou égale à 10%, il peut en augmenter une de 1D4-1 points. Sur un grand navire, le bureau du commissaire de bord organise certainement des cours pour distraire les passagers. Chacune des langues suivantes a 50% de chances d'être proposée : Allemand, Arabe, Espagnol, Français, Hindi et Italien. Chacune des langues suivantes, si c'est plausible, a 25% de chances d'être prévue : Bangali, Cantonais, Grec, Hollandais, Japonais, Mandarin, Parsi, Polonais, Russe, Suédois, Turc ou Urdu. D'autres langues modernes ont 10% de chances d'être proposées à votre convenance.

Les sessions de langue sont, en fait, de longues conversations avec un passager qui s'ennuie, mais cet exercice quotidien peut avoir son utilité. Un test réussi sous l'insuasion permet d'en apprendre suffisamment pour que cela mérite d'être noté. Les leçons de Sciences occultes seront assurées par un Théosophe ou quelque autre érudit de l'Au-delà. Les cours de Navigation sont donnés en privé par un officier du navire, en échange d'une somme convenue.

Il est aussi possible d'améliorer quelques compétences à bord d'un cargo acceptant des passagers.



- Conduite +1D4-1
- Navigation +1D4-1 si elle est inférieure ou égale à 10%
- Langue dominante de l'équipage +1D4-1 si la compétence de l'investigateur est inférieure ou égale à 10%.

Les compétences hautement intellectuelles nécessitent la transmission d'un savoir plus important ; le temps d'un voyage ne peut alors suffire

**Option « pulp »** +1D4-1 peut paraître peu et beaucoup de joueurs sont déçus par le fait de jouer sur de longues périodes sans que leur personnage progresse. Dans ce cas choisissez l'option +5% si le jet pour progresser est réussi.

#### **Rencontre de Personnages Non-Joueurs**

Les Joueurs peuvent aussi être amenés à rencontrer des personnes ayant la même

destination qu'eux. Aussi, suivant leur comportement et l'importance que vous souhaitez donner à ces rencontres, ils pourront bénéficier de précieux conseils ou de fausses informations.

Si vous parvenez à donner de la profondeur à ces personnages, n'hésitez pas à les transformer en plus que de simples passants. Ceci apportera une part de réalisme à ces voyages et renforcera l'intérêt des investigateurs.

#### **Est-ce ton crime des adorateurs ?**

Selon le niveau de difficulté que vous jugerez nécessaire et pour éviter le passage rapide sur les longs trajets en mer ou en zeppelin par exemple, à partir d'un certain stade, votre équipe risque de commencer à éveiller des soupçons chez les adorateurs de tout poil et toute nationalité. Des mesures vont sans doute être prises, graduelles, pour savoir si cette menace est réelle ou non.

- Cette impression d'être constamment suivi ne les gêne pas ? Et être interpellé par son nom par un marchand ambulant non plus ? « Mais sidi, mon cousin travaille pour les grandes compagnies maritimes. Il était dans ton bateau ».
- Qu'a bien pu dire le marchand avec qui ils viennent de discuter pour que son serviteur ait décampé si rapidement ?
- C'est étrange mais on aurait comme l'impression que leurs valises ont été ouvertes dans les cales du bateau. À ce sujet, une idée est de demander avant chaque voyage, quels objets potentiellement de valeur ou dangereux votre équipe emmène avec elle, dans les bagages à main et dans la cale.
- C'est la première fois qu'ils voient ce steward venu vérifier l'eau des fleurs dans leur cabine ?

Si les choses devaient (et elles le doivent) devenir un peu plus concrètes et viriles, des personnages comme les envoyés des Frères Singh vont savoir mettre du piment dans ces journées interminables passées à courir au bastingage.

Ceci s'inscrit bien sûr dans la continuité de la Brigade Légère de Gavigan décrite dans le chapitre anglais (cf. page 24).











## Expressions kényanes

Akan	soldat ou policier africain.
Astibiques	dénomination des Indiens avant la Seconde Guerre mondiale.
Boma	clôture en fer ou en arbustes épineux.
Bwana	chiffre pour chef, également un titre donné aux hommes blancs puissants.
Debbi	boîte de conserve oblongue contenant quatre gallons impériaux de liquide, utilisée comme mesure standard sur les marchés et, une fois aplatis, pour les toits et les gouttières.
Effendi	titre de respect, généralement réservé aux hommes.
Fundi	artisans, normalement en référence à des individus d'origines indiennes.
Kiboko	loutre africain taillé dans de la peau d'hippopotame.
Kigando	carte d'identité fournie aux Africains et qu'ils doivent avoir sur eux lorsqu'ils sortent du territoire de leur tribu.
Kyama	assemblée des anciens.
Manyatta	village composé de plusieurs huttes cernées d'une clôture que l'on trouve surtout chez les Masais.
Mzabi	titre de respect, donné généralement aux femmes blanches par les noirs.
Ngomas	grandes danses africaines, avec plusieurs centaines de participants jouant du tambour de la tête, du tibia ou des cymbales ou dansant autour de leur feu de joie.
Pranga	un long couteau semblable à une machette.
Shambas	terre appartenant aux Africains ou occupée illégalement.
Shikan	autre nom pour les chasseurs de gros gibier professionnels.
Squatters	francs indigènes ou squatters.
Tolos	une parcelle de propriété d'un blanc en échange de travaux pour une année.
Tolos	terme désignant collectivement les femmes et les enfants africains.
Wangwana	Africains gagnant leur vie comme porteurs d'objets ou des objets pris indépendamment.
Zareba	une palissade faite d'arbustes épineux souvent érigée lors de safaris pour éloigner les animaux sauvages des campements temporaires.

## Expressions australiennes

Les notes qui vont suivre sont destinées à apporter quelques lumières aux gardiens qui souhaiteraient rendre plus dépaysés l'univers sonore de leur session en plaçant quelques expressions australiennes marquantes, assorties de leur accent original. On ne saurait bien sûr réduire l'ensemble des accents de ce continent à ces quelques indications, mais quelques-unes d'entre elles ont valeur de règle générale. Un bon moyen pour se faire une idée de l'intonation voulue est d'aller voir Crocodile Dundee en version originale, et d'écouter comment parle Paul Hogan.

Particularité flagrante de l'accent australien : ses sonorités plates et glissées, avec une légère montée de l'intonation à la fin de chaque phrase. L'accentuation est toujours placée sur la première syllabe. Les consonnes sont escamotées, et les voyelles langes. Le son OW (prononcé o-ou) devient un 'A' court (prononcé eu), par exemple « fellow » devient « fella ». De nombreux mots comportent plus de deux syllabes se trouvent raccourcis, par exemple,

« after-noon » (après-midi) devient « after », ou « arvo ». On use et on abuse des diminutifs : Chrissie pour « Christmas » (Noël), ou « mezza » pour « premier » (midi). L'usage du « mate » se situe dans un mode d'emploi qui est propre à cet accent d'Australie, et donne lieu à des phrases comme les suivantes et denses :

Les H aspirés en début de mots sont avalés à tout propos (comme pour l'accent Côté-d'Azur) : « hit », par exemple, devenant « it ». Les personnages les moins civilisés truffent leur discours de l'adjectif « bloody » (placé devant le mot qu'il qualifie ; signifiant littéralement « sanglant », et ayant en français un nombre impressionnant d'équivalents non littéraires - N.d.T.), et ponctuent une phrase sur deux de « an' that » (prononcer éne zat - équivalent de « une fois » que les Belges sont censés utiliser comme point ; tout au moins dans les histoires françaises - N.d.T.) Le début du discours est variable, les citoyens ont tendance à parler très vite, alors que les gens des campagnes s'expriment aussi lentement qu'ils peuvent. On manifeste son éducation en exhibant un accent anglais relativement châtié, ou du moins, en atténuant son accent australien. Dans la liste d'expressions argotiques qui va suivre, figurent quelques locutions anachroniques par rapport à la période qui nous occupe, ou qui n'ont plus cours dans l'Australie contemporaine. Elles ont été sélectionnées pour leur caractère humoristique, et nombre d'entre elles font partie du vocabulaire lyrique de prédilection des auteurs. Elles ne sont pas toutes originaires de l'Australie ; mais elles ont été adoptées d'enthousiasme, et sont entrées dans le patrimoine linguistique de ce continent.

### Morceaux choisis de l'Argot Australien

Abbo	Habitant aborigène de l'Australie. Dans les années 1920, cette appellation n'est généralement pas considérée comme injurieuse. À la différence de « boong ». On dit aussi le terme de « blackfellow » ou « blackfella ».
Acces	« She's apples », « she's pika » « she'll be right » : quel que soit le problème, ça va, tout se passe bien.
After	Diminutif de « afternoon » : après-midi. Se dit également « aller ».
Ausse	« A'st'off ».
Borra	Interpeller ou tuer quelqu'un ou quelque chose, plus particulièrement dans le domaine du sport, en manifestant sa préférence pour une équipe au détriment d'une autre : « To backstitch for a team » : supporter une équipe.
Basard	« Backstitch » : bêtard. C'est un mot qui sert énormément, tant dans un sens amical : c'est alors un salut affectueux, une introduction ou une référence (« Is « G'day » ok basstard ? Salut, vieille panthère ? ») que dans un sens péjoratif, comme insulte. C'est le bon de la voie qui le prononce qui indique quel sens a été utilisé.
Batir	« Batshit » : batté. Se dit d'un perdant qui continue à se battre, ou d'une personne qui n'a pas de chance sans que ce soit de sa faute.
Beak	Beaks : prononce beaks. Expression pour « beak ».
Black	« Black » : noir.

[illegible]

## Annexe 4 : Pour aller plus loin (règles avancées)

### Touche pas au grisbi !

Cette règle de gestion est une alternative au décompte minutieux de toutes les dépenses des joueurs pendant une longue aventure. Elle est établie d'après le niveau de liquidité des Personnages au début de la campagne (10% de leur Catégorie financière) et le train de vie qu'ils s'autorisent au cours de son déroulement.

L'objectif est de mesurer simplement, à partir d'un prix journalier correspondant au train de vie que choisira le groupe d'investigateurs. On décomptera seulement les jours passés (sans le nombre de joueurs) et les dépenses qui sortent de l'ordinaire. Ceci permet de privilégier le jeu sans avoir à dévaliser les complications que pourraient rencontrer des voyageurs vivant au-dessus de leurs moyens.

Les réalités financières peuvent devenir un facteur important dans de longues explorations non « sponsorisées ». Et les joueurs n'en seront que plus conscients si une partie de leurs économies venait à être dérobée suite au cambriolage de leur chambre d'hôtel. Bien entendu, ce système de gestion reste compatible avec les règles (cf. *L'Appel de Cthulhu 6<sup>e</sup> édition française* page 131).

Petit rappel sur les économies de vos investigateurs :

Niveau de vie	Revenu annuel	Liquidité (10%)
Indigent		
Pauvre		
Classé		
Aisé (75%)	8.000 à 25.000\$	2000
Riches (95%)	25.000\$ à plus	25000

### Le Train de vie

Tout dépend du comportement de vos investigateurs. Si ces derniers se montrent vigilants quant au choix de leur hôtel, qu'ils n'abusent pas des bakchichs ou qu'ils n'envoient pas d'achat inconsidéré, cette règle n'est peut-être pas utile.

S'ils dépensent à tout va, sans jamais compter, s'autorisent des séjours grand luxe lors de longues croisières ou qu'ils achètent armes et automobiles à chaque escale, il serait bon de limiter les frais.

La table ci-dessous illustre, suivant le train de vie que mènent les aventuriers, les différentes « Catégories de dépenses quotidiennes ». On parlera de Niveau de Train de vie.

Cette estimation est une tendance qui vise à évaluer les dépenses quotidiennes d'un investigateur. Toute dépense spécifique à l'aventure et qui ne relève pas de son mode de vie n'est pas compris dans ces dépenses.

### Une Capacité financière

La table suivante indique la Capacité Financière d'un investigateur. Elle se mesure en Unités Financières (UF) : Courant, Usuel, Inhabituel, Rare et Très Rare. 1 : règle d'or : 1 Très Rare = 10 Rare, 1 Rare = 10 Inhabituel = 25 Usuel = 125 Courant.

Table de conversion rapide :					
	Courant	Usuel	Inhabituel	Rare	Très rare
Courant	1	0	0	0	0
Usuel		1	0	0	0
Inhabituel			1	0	0
Rare				1	0
Très rare					1

**Exemple 1** Un investigateur « Indigent » ne peut pas acheter d'objet « Rare » le montant maximum de ses achats étant limité à « Inhabituel », mais dispose d'une Capacité financière de 5 achats d'un montant « Inhabituel ». Il pourrait donc s'offrir un long week-end de 3 jours dans un bon hôtel, en mangeant dans des restaurants de qualité tout en visitant la ville en taxi (coût total de l'opération : 3 achats Inhabituels). Il lui resterait suffisamment d'économies pour s'offrir un costume en cachemire (1 achat Inhabituel), pour aller voir un concert de jazz (1 achat Usuel) et terminer sa journée dans un pub.

S'il a encore les idées claires, il sait qu'il pourra totaliser une ardoise de 20 consommations (20 UF Courantes, soit 4 UF Usuelles). Ça lui laisse de quoi terminer bien proprement la soirée.

**Exemple 2** Un investigateur de classe moyenne ne peut pas acheter d'objet « Très rare » et dispose d'une Capacité financière de 25 UF Rare (25x5 = 125 UF Inhabituelles). Il pourra donc, si le trajet NY-Shanghai dure 21 jours, acheter 3 compagnons en première classe pour le modique somme de 84 UF Inhabituelles (21x4, il paie aussi sa place). Il restera à l'investigateur de quoi offrir 10 jours de séjour très confortables (Mode de vie Classe moyenne, à tous (soit 40 UF Inhabituelles). Espérons qu'un allié sur place les attende car il sera difficile de rentrer avec les finances restantes (CF = 1 UF Inhabituelle).



Le coût des transports internationaux prend donc une nouvelle dimension car les investigateurs réfléchiront à deux fois avant d'embarquer vers une destination hypothétique. Les allers-retours coûtent chers.

#### Catégorie 1 : jusqu'à 100 kg

Entre 1 et 10 kg	5 kg	Courant	5 kg - \$5,00 / 10 kg - \$10,00
Entre 11 et 20 kg	\$10 + \$0,5/kg	Usuel	15 kg - \$12,50 / 20 kg - \$15,00
Entre 21 et 50 kg	\$15 + \$0,5/kg	Usuel	50 kg - \$22,50
			75 kg - \$27,50
Entre 51 et 100 kg	\$22,5 + \$1,5/kg	Usuel	100 kg - \$32,50

#### Catégorie 2 : de 101 à 300 kg

Entre 101 et 200 kg	\$50 + 4/10kg	Intermédiaire	21 kg - \$52,00
Entre 201 et 300 kg	\$90 + 6/10kg	Rare	110 kg - \$54,00
			150 kg - \$70,00
			200 kg - \$90,00
			250 kg - \$120,00
			300 kg - \$150,00

#### Catégorie 3 : > 300 kg (spécial)

Très rare

## Gestion des transports (maritimes) de marchandises

Vosci, en bas à gauche, une petite aide de jeu visant à gérer le transport des marchandises de vos investigateurs.

### Indicateurs de gestion

• **Multiplicateurs** : Bien entendu, ces considérations peuvent être modifiées suivant de nombreux critères : discrétion, fragilité, encombrement... Ainsi, un totem indien en balsa ne pèsera pas forcément lourd, mais son transport sera compliqué, et donc plus cher que celui d'une simple caisse. Une alternative simple consiste à appliquer un modificateur qui serait proportionnel au nombre de « contraintes » exigées par la cargaison.



### Quelques exemples de contraintes

Fragilité, encombrement particulier (taille, volume), anormal de l'expéditeur, destination particulière, quantité de matériel transporté (légalité), valeur (bijoux, pièce de collection etc.), nombre d'escalas.

• **nombre d'escalas** : le nombre d'escalas(s) augmente le risque de perte d'une cargaison, et donc influence le prix du transport. Il reste possible d'attendre un navire transporteur qui se rendra directement à destination, mais l'attente peut être longue. La fin justifie donc les moyens et l'urgence pourra faire gonfler les prix d'une livraison.

**Exemple** : Le totem indien en balsa (30 kg) est fragile et particulièrement long. 2 contraintes qui ne faciliteront pas son transport. Son coût de transport sera donc multiplié par 2 (soit \$17,5 x 2). Si l'expéditeur avait souhaité conserver son identité discrète (nouvelle contrainte), le coût de transport aurait été multiplié par 3.

• **Délais de livraison, cas particulier** : Ce paramètre est particulier car les moyens à mettre en œuvre dépendront de l'urgence de la livraison. Ainsi, le tarif ne sera pas le même si l'on parle d'une livraison Europe New York en 1 mois ou en 1 semaine. Dans le premier cas, on pourra confier la marchandise à un logisticien compétent (donc plus cher) mais dans le dernier, il faudra affréter un bateau à cette tâche. Donc, si tant est que le délai reste réalisable, le coût pourra grimper très vite.

# Manuel de campagne de la Theron Marks Society

Une compilation d'André Staline

## A propos de l'auteur

André Staline est né en 1933 à Saint-Petersbourg et est le fils dépossédé d'un membre de la petite noblesse russe. Il fut officier dans la cavalerie et combattit aux côtés des Russes blancs lors de la guerre civile. Il se rendit à Boston après la révolution et se lia d'amitié avec Theron Marks, et voyagea à de nombreuses reprises en Europe, Amérique du Sud, Moyen-Orient et, si l'on en croit ses mémoires, dans bien d'autres lieux plus mystérieux encore. Ce manuscrit a été retrouvé parmi ses affaires après sa mort en 1975. Les causes de son décès n'ont pas encore été découvertes.

Prospero Press

## Avant-propos

On sait peu de chose sur Theron Marks avant son apparition à Arkham dans le Massachusetts au début des années 1920 ; en quelques années à peine, avec l'aide de quelques compagnons de confiance, cet homme fit d'un groupe d'investigateurs de l'occulte peu impliqués et sans grandes ressources une organisation pouvant s'enorgueillir de la présence de chasseurs du Mythe tels que Joshua Leng (mort en 1923), Jonathan Harker Jr. (mort en 1923), Ambrose Hunt (mort en 1923), Virgil Hector Mades (mort en 1924), August Rath (mort en 1924), Dmitri Katliya (mort en 1924) et Frank Glup (mort en 1924).

Nous combattîmes ensemble au cours des Années 20, guidés par Theron lui-même et sous l'égide de la Theron Marks Society, pourchassant et exterminant les phénomènes ctulhoides quel que soit l'endroit où ils se trouvaient. La plupart des membres d'origine de la société ont été tués ou ont pris leur retraite à la Maison de repos Theron Marks pour investigateurs à faible santé mentale. En dépit de ces pertes, la société continue d'exister aujourd'hui, car il est indispensable de rester sur la qui-vive vis-à-vis de ceux qui voudraient nous détruire et prendre possession de notre monde.

En transmettant la sagesse de Theron Marks, mon but est d'offrir des informations aux investigateurs œuvrant dans un même esprit, et de leur apporter des stratégies pouvant les aider à faire la différence entre une enquête bénéfique et la mort ou la folie. Le Manuel de campagne de Theron Marks contient des observations pratiques et des conseils utiles concernant les armes, le personnel, l'équipement, les procédures d'investigation standards ainsi que des tactiques pouvant convenir à toutes ces situations auxquelles les investigateurs de l'inconnu peuvent être confrontés.

Joyeuse chasse.  
Andre Stalin  
Arkham, 1924

# Stratégie

« Fuyez pauvres fous, fuyez ! »  
- Theron Marks

Une enquête portant sur un phénomène cthulhoïde nécessite une approche en deux temps : tout d'abord, une investigation portant sur l'environnement du phénomène (une phase de recherche d'informations) ; ensuite, une recherche principale sur la cible. Il est indispensable de trouver le plus grand nombre d'informations possibles sur un phénomène avant de l'affronter. La méthode usuelle de Theron Mark était de diviser l'équipe : avec Frank Glup ou August Rath, je me voyais généralement confier la mission de couvrir toutes les bibliothèques, archives municipales ou journalistiques, témoins et autres lieux et personnes où des informations générales pouvaient être débûsquées. Ce n'était qu'une fois l'environnement soigneusement épûché qu'une visite sécurisée sur le lieu même de la menace cthulhoïde pouvait être envisagée. Une fois sur site, il restait cependant nécessaire de continuer d'examiner les alentours à la recherche d'indices. Une analyse plus détaillée des procédures permettant de mener une investigation solide sur l'environnement se trouve un peu plus loin, dans la section appelée « Procédures d'investigation ».

Une fois arrivé sur les lieux de l'activité cthulhoïde, la mission principale est de rester en vie et sain d'esprit. Des lors que cet objectif reste assuré, les investigateurs doivent comprendre aussi rapidement et prudemment que possible la nature du phénomène. Pour y arriver, il est généralement nécessaire de triompher de menaces et d'obstacles de nature moins dangereuse. D'après mon expérience, les créatures humanoïdes provenant des profondeurs et les adorateurs humains sont souvent les gardiens d'informations secrètes ou de menaces de plus grande ampleur. Les investigateurs doivent souvent survivre à des combats contre ces menaces secondaires pour pouvoir apprendre le secret du véritable danger. La section intitulée « Procédures tactiques » traite en détail des méthodes permettant de gérer de telles menaces.

Une fois pénétré le cœur (ou un autre organe) du phénomène et une fois confrontés à ce dernier, les investigateurs doivent faire un choix entre attaquer, ou bien fuir si l'horreur est trop terrible pour pouvoir être affrontée sans y perdre la vie et la santé mentale. L'attaque est recommandée si les investigateurs ont la puissance nécessaire pour vaincre l'opposition et accomplir leur objectif (que ce dernier soit de triompher de la chose blasphématoire ou de découvrir des informations). Dans tous les cas, notre expérience montre qu'il est souvent indispensable d'envisager qu'à la fin d'une mission au moins un membre de l'équipe d'investigation ait perdu la vie ou la santé mentale (ou pire). L'existence d'un investigateur est souvent courte, mais toujours excitante.

Connaissez votre ennemi. Trouvez le plus d'informations possible sur les divinités impies et leurs séides. Une excellente source se trouve être les écrits de l'auteur contemporain Howard Phillips Lovecraft. Ses rapports concernant les activités cthulhoïdes, habilement déguisés sous forme de fictions, contiennent quantité de données importantes sur Cthulhu et bien d'autres horreurs.

Un investigateur bien préparé s'arme de bons amis, d'un équipement adéquat et d'une solide paire de chaussures de course



## Personnel

« Frank Glap était un des meilleurs tueurs de sa génération. La liste de ses meurtres se lit comme un index du Necronomicon. »  
Theron Marks

Lorsque Theron Marks m'engagea pour la première fois pour enquêter sur les activités cthulhoïdes, ses équipes étaient essentiellement formées d'individus plutôt polyvalents. Notre expérience augmentant nous découvrîmes que les équipes connaissant le plus de succès étaient celles comprenant des spécialistes aides de « remplaçants » (des investigateurs non-actifs étudiant afin de pouvoir plus tard participer de façon plus directe). Aujourd'hui, la société possède toute une « réserve » (façon de parler) d'investigateurs dans laquelle puiser.

Le groupe de terrain idéal est composé d'un spécialiste des langues/d'un magicien, d'un expert en démolition/d'un tireur, d'un mécanicien/d'un deuxième amateur d'armes et d'un docteur/d'un académicien/d'un spécialiste de la communication. Vous trouverez ci-dessous diverses suggestions, basées sur notre expérience et réparties selon les catégories d'expertise que toute équipe d'investigateur devrait intégrer sous une combinaison ou une autre :

**Combattants :** le but de toute investigation devrait être de découvrir des informations, des livres, des objets, des lettres et des machinations pouvant ensuite être utilisés pour arrêter les noires divinités et les humains qui les aident. Hélas, la plupart de ces informations, livres et autres sont bien gardés. La tâche d'un combattant ou d'un tacticien est de permettre à ses compagnons d'atteindre leur objectif et de s'en sortir avec ce qu'ils étaient venus chercher. En général, les ex-militaires constituent les meilleures recrues potentielles pour ce genre de travail en raison de leur expérience des armes, des outils de destruction et de la stratégie. Avec une bonne couverture et des relations bien placées, un tacticien pourrait même réussir à fournir aux autorités une raison plausible au fait que son groupe se promène armé jusqu'aux dents d'engins automatiques et d'explosifs. Prenez des combattants dotés d'une santé mentale exceptionnelle - ils en auront besoin. L'homme possédant toutes les armes est la dernière personne dans un groupe d'investigateurs que vous voulez voir devenir enrage.

**Spécialistes des langues :** toute équipe a besoin d'une personne comprenant le latin, l'arabe et les hiéroglyphes égyptiens. Il sera également nécessaire que quelqu'un parle des langues européennes modernes telles que l'allemand, le français, l'italien et l'espagnol. Les autres langues sont utilisées suffisamment rarement pour qu'une visite à l'université suffise à obtenir une traduction correcte - à moins que l'équipe n'ait l'intention de se rendre dans le pays où cette langue est parlée. Si possible, une équipe devrait comporter des membres de nationalités différentes, augmentant ainsi les capacités langagières de l'ensemble du groupe en fonction des périodes. La Theron Marks Society a intégré des membres d'origine américaine, anglaise, écossaise, irlandaise, chinoise, russe, indienne, française, allemande et espagnole.

**Spécialistes de la communication :** il est important d'avoir un équilibriste charismatique sachant comment mener une conversation. Il est en effet souvent nécessaire d'apaiser les inquiétudes des autorités locales ou de gagner la confiance d'informateurs craintifs ou réticents. Un académicien doté de ces compétences constitue une bonne combinaison son statut social et sa position

Chaque équipe  
devrait avoir  
quelqu'un capable  
d'être dans une  
situation de  
urgence.

79

dans la société lui apportant une certaine légitimité dans sa fonction de rassembleur d'informations

Academiciens : une équipe de valeur a besoin de quelqu'un verse dans des champs de connaissances différents des arts du langage. Celui-ci devrait également être un chercheur de talent. Par ordre de préférence, recherchez des investigateurs spécialisés en archéologie, sciences médicales, occultisme, astronomie, géologie et zoologie. Les académiciens ont d'avantage besoin d'être intelligents que sains d'esprit.

Magiciens : toute équipe d'investigation devrait avoir désigné un magicien ainsi qu'un remplaçant. La plupart des sortilèges étant écrits dans une langue étrangère ou ancienne, c'est généralement un spécialiste des langues ou à un investigateur bilingue de faire usage des sources magiques trouvées par l'équipe. Les groupes d'investigation devraient toujours avoir un remplaçant dans ce domaine ; les magiciens obtiennent souvent leur connaissance au prix de leur santé mentale, et tendent à devenir fous au moment le plus inapproprié. Le taux de remplacement est élevé dans cette catégorie.

Experts en démolition : pour utiliser de la dynamite, une équipe ne doit d'avoir un expert en démolition. Gunter Dammernung, un de nos anciens camarades, s'est vu réduire en petits morceaux de façon fort inappropriée dans les collines près de Drovostna, en Hongrie, parce que son groupe n'avait pas correctement rangé la dynamite qu'il transportait en charrette jusqu'au château Litubia. Un véritable expert en démolition est également plus susceptible d'obtenir un permis permettant de détenir et d'utiliser des explosifs en toute légalité. Essayez de recruter d'anciens soldats du génie ou des personnes ayant travaillé dans des mines ou sur des chantiers.

Et que fait un  
démolisseur  
physique pour le  
rapport peut être  
une règle à la  
comme à  
plus de ces  
magiciens

Les mécaniciens : ne sous-estimez jamais la valeur d'un bon bricoleur. Un mécanicien peut conduire des véhicules, ouvrir des portes, crocheter des serrures, réparer des charnières ou bien des armes, improviser des gadgets, retaper des livres en sale état, manipuler un treuil, utiliser des engins lourds ou inhabituels et faire bien d'autres choses encore pouvant vous sauver la mise un jour de déveine. Si votre mécanicien a un dos solide et peut porter à lui seul tout l'équipement du groupe, c'est encore mieux.

Bienfaiteurs : un élément ayant grandement contribué au succès de la Theron Marx Society est son indépendance financière. Tous les biens récupérés par les équipes deviennent la propriété de la société (après avoir bien sûr été soigneusement mis en règles par les comptables du groupe) et ses membres la mentionnent fréquemment dans leur testament. Cela soulage les investigateurs de la Theron Marks Society de la nécessité de trouver un emploi parallèle, du moins tant qu'il reste de l'argent dans les caisses. Un groupe d'investigation ne comprenant pas de membre influent devrait se mettre en quête de riches dilettantes.

Mais n'oubliez pas  
Magen et M. Edman

Remplaçants : toute équipe devrait entraîner des remplaçants. Ces derniers sont en fait de nouvelles recrues qui ne sont pas envoyées sur le terrain et restent au quartier général de l'équipe pour y étudier les livres et affûter leurs compétences. La période de formation d'un remplaçant peut durer quelques mois si le taux de remplacement des investigateurs actifs est suffisamment bas. Cette réserve de sang frais (pour ainsi dire) aide à maintenir une certaine continuité dans les enquêtes en cours. Une telle prudence permet de s'assurer qu'en dépit d'un nombre élevé de morts et de fous chez les investigateurs à temps plein, une équipe complète puisse toujours être mise sur pieds.

Archivistes : un membre de l'équipe devrait être nommé à ce poste. L'archiviste tient un journal de bord complet décrivant les activités de l'équipe, décrivant les divers indices et informations glanés à partir des découvertes faites sur le terrain. Cette tâche peut être attribuée par rotation. L'archiviste sert également de bibliothécaire vis-à-vis des livres de l'équipe, gardant une trace des ouvrages possédés par chaque investigateur, des personnes les ayant lus, et de ceux devenus fous au passage.

Membres d'une fratrie alliée : l'appartenance à une sorte de fratrie influente et pouvant être qualifiée de bienveillante) a plus d'une fois sauvé la mise à un membre de la Theron Marks Society. Lors d'une investigation, mon groupe tomba sur une jarre contenant les restes morts de Benjamin Franklin juste à côté d'un sortilège de reanimation. Nous fîmes ainsi revenir le célèbre défunt, lequel se révéla naturellement pour le moins perturbé quelque peu effrayé par notre allure, et tout sauf enclin à nous faire confiance. Du moins jusqu'à ce que Theron, qui était Maçon du sixième degré, fasse passer la poignée de main secrète au malheureux. Avec ce simple geste, notre leader gagna la confiance de Franklin « à jamais ».

Photographes : un excellent moyen de conserver des indices pour de futurs examens est la photographie. Un équipier en ayant fait son hobby est un atout à ne pas négliger, surtout si cette personne sait également comment développer ses prises et emporter avec elle un nombre impressionnant de produits lui permettant de le faire. Le photographe de l'équipe devrait garder son appareil prêt plutôt qu'une arme. Il existe un certain risque pour le corps et l'esprit lorsque l'on photographie des manifestations cthulhoïdes, un vrai reporter cherchant à bien exposer la pellicule et finissant souvent par bien exposer sa propre personne. Quoi qu'il en soit, la présence d'un photographe dans une équipe offre une véritable opportunité pour rassembler des informations rapidement ou discrètement dans le but d'effectuer une étude approfondie une fois en sécurité.

## L'équipement

« La santé mentale est un fusil à canon scié »  
- Frank Clap

Sans l'ombre d'un doute, l'une des plus importantes pièces d'équipement d'un investigateur de l'étrange reste son arme. Toutes mes enquêtes aux côtes de Theron Marks, sans exception se sont terminées sur une confrontation avec une espèce d'horreur improbable. Si un investigateur parvient à garder sa santé mentale, son arme est la meilleure façon de s'assurer que le carnage qui ne manque généralement pas d'advenir soit infligé principalement au monstre plutôt qu'à l'équipe. Naturellement, toutes les entités ne sont pas sensibles à un assaut physique, mais d'après notre expérience, les investigateurs ne rencontrent généralement ces dernières qu'après avoir vaincu un certain nombre d'autres choses qui elles ne sont pas aussi résistantes.

Fusils de chasse et pompes : le fusil de chasse est l'arme la plus polyvalente. Une fois son canon scié, il devient léger et relativement facile à dissimuler, pratique, et plutôt mortel à courte portée. Une équipe d'investigateurs armés de fusils peut se débarrasser d'à peu près n'importe quelle menace physique.

Le meilleur utilisateur de notre groupe de doubles-canonns de dégainage-rapide était Frank Clap. Frank portait ses deux fusils à canons sciés dans des étuis d'épaule dissimulés sous un trench-

Par 11.10.1973  
de la prison  
d'investigation sur  
site

Il est évident que  
notre mission a été  
réussie. Les enquêteurs  
pourraient s'occuper  
de la prison

Les enquêteurs ont  
trouvé de nombreuses  
preuves

coût large à l'excès, et pouvait vider ses quatre tubes avant que vous n'ayez eu le temps de dire « Snub Niggurath » ! Le fusil à double canon a cependant pour désavantage de ne porter que deux cartouches. D'un autre côté, il était rarement nécessaire à Frank Gulp de recharger après qu'il ait déchargé les tubes de ses deux fusils dans une cible.

Le fusil à pompe est l'arme de prédilection de la Theron Marks Society. Il contient quatre cartouches, tire avec une fréquence acceptable, et est excellent dans les situations tactiques à courte portée - excepté quand il s'enraye. Certains membres possèdent des cartouches spéciales renforcées à l'argent ou enchantées, ce qui est efficace contre les mort-vivants mais aussi contre ceux qui ne sont que trop en vie.

Autres fusils et armes de poing : Theron Marks s'encombraient rarement avec ce genre d'engins, bien qu'il fût tout à fait doué dans leur maniement. Un vrai fusil est plus précis à longue portée qu'un fusil de chasse, mais risque de ne pas faire suffisamment de dégâts pour tuer une chose avant que celle-ci ne vous tue. Si une menace est trop éloignée pour pouvoir être touchée avec précision avec une gerbe de fusil de chasse, les investigateurs devraient envisager d'attendre qu'elle se rapproche, lui tendre une embuscade ou s'enfuir. Les armes de poing sont aussi imprécises que les fusils de chasse mais ces derniers sont quatre fois plus mortels à courte portée. Son canon scié, un fusil de chasse est de plus facile à dissimuler, pas autant néanmoins qu'un pistolet.

Dynamite : l'arme du dernier recours. Elle est dangereuse pour l'investigateur, et souvent contre-productive vis-à-vis du succès de l'enquête. Voir l'entrée concernant l'expert en démolition et celle concernant les tactiques utilisant la dynamite.

Liquides inflammables : emportez des liquides inflammables dans toutes sortes de containers fragiles ou résistants. L'essence blanche (ou benzène, est plus inflammable que l'essence ordinaire. L'alcool est encore meilleur, mais de nombreuses variétés sont difficiles à obtenir et illégales à cause de l'amendement sur la prohibition. Il est utile d'emporter avec soi des fusées éclairantes, des pistolets de détresse ou une arme chargée avec des munitions incendiaires afin de pouvoir mettre le feu à ces liquides depuis une certaine distance.

Bien qu'ils soient bien plus faciles à obtenir que la dynamite les liquides inflammables comportent tous les désavantages et contre-indication inhérents aux explosifs. Cependant, lorsque les liquides peuvent être utilisés, les tactiques les employant se révèlent souvent rapides et mortelles contre des menaces de grandes tailles ou plutôt lentes, ou contre des groupes d'animaux tels que les loups, les chiens ou les rats. Voir l'entrée traitant des stratégies employant des liquides inflammables.

Lanternes et éclairages : afin de réussir à vaincre les entités blasphématoires du Mythe, il est souvent nécessaire de les poursuivre jusque dans ces ténèbres stygiennes qu'elles adorent. Il serait cependant absurde d'entrer dans de tels endroits sans le bénéfice d'une source de lumière aussi forte que fiable. Un tel objet fait office d'arme inestimable, apporte confort et courage aux investigateurs et peur et consternation à leurs ennemis. Restez conscients, néanmoins, qu'il est parfois préférable de ne pas voir les horreurs surnaturelles que l'on affronte.

Quand la Theron Marks Society commença ses investigations contre les sombres divinités, nous trouvâmes difficile d'emporter de la lumière dans les endroits sombres sans que cela nous gêne

Les armes s'y trouvent  
à l'entrée principal

Pas toujours !!

terriblement. Un objet tenu dans une main n'en laisse qu'une autre de disponible, si vous êtes humain bien sûr) pour pouvoir porter une arme à feu et s'en servir la précision en souffrait, et les investigateurs également. Les casques de mineur pouvaient se révéler utiles mais n'étaient guère suffisants, l'orientation de leur faisceau devant être pensée séparément de celle des armes, ce qui réduisait l'efficacité des tirs. En général, il y avait un membre du groupe qui ne tirait pas lors des situations conflictuelles afin qu'il y ait au moins une lampe torche pour fournir de la lumière dans la bonne direction. La Société possède désormais des supports de torches pour armes à feu ce qui démontre une nouvelle fois l'utilité d'un membre suffisamment riche pour pouvoir vous le permettre. Emportez des lampes torches de rechange, des batteries et des ampoules, et prenez toujours avec vous quelqu'un pouvant les réparer.

Automobiles : toute équipe d'investigation devrait avoir une automobile voire de préférence une camionnette. Le véhicule devrait disposer d'un coffre assez grand ou de la capacité intérieure suffisante pour pouvoir porter tout l'équipement décrit ci-dessous. Il devrait également comporter un treuil et tout le matériel essentiel (un cric, un pneu de rechange, une boîte à outils complète, etc.). Un treuil est une pièce d'équipement inestimable : si le véhicule s'embourbe, utilisez l'engin pour le sortir. Si un objet encombrant doit être déplacé, bloquez le véhicule et utilisez le treuil pour tirer l'obstacle. Les possibilités d'utilisation ne sont limitées que par votre imagination.

Si l'équipe dispose d'une automobile, il devient nécessaire d'engager un investigateur capable de la conduire ; vous risquez en effet de devoir poursuivre des adorateurs, fuir quelque sort funeste ou tenter d'échapper à la police ou à une foule en colère. Il serait profitable que l'investigateur responsable soit également le mécanicien de l'équipe. Pour des conseils concernant les procédures à suivre lorsqu'une équipe ne parvient pas à échapper à la vigilance de la loi, voir la "section intitulée « Les spécialistes de la communication ».

Il est conseillé pour certains lieux d'emporter un autre genre de véhicule, voire de n'en prendre aucun. Par exemple, une voiture ou un camion sont inutiles dans les marécages ou dans la forêt vierge amazonienne, et sur les terres enneigées de l'Antarctique les chiens de traîneaux constituent le moyen de transport optimal.

*Toujours  
sa main  
d'imper-  
méables*

Vêtements : les investigateurs devraient porter des gants de cuir car ils protègent les mains contre les morsures d'insectes et d'autres choses. Les bottes en cuir fournissent également une protection appréciable. Si une descente dans les égouts ou des lieux souterrains plus répugnants encore est envisagée, les investigateurs devraient adopter des bottes montantes ou même des combinaisons intégrales. Ces pièces fournissent non seulement une protection plus importante mais les porter pourrait bien vous empêcher de contracter une horrible maladie. Gardez des vêtements de rechange dans le coffre de la voiture. Après une nuit entière passée à briser des rituels impies, les investigateurs sont épuisés et recouverts de tripes et d'autres saletés éthylhoides ; se changer permettra à chacun de se mettre plus à son aise. De plus, certains membres d'équipe pourraient être devenus fous (de façon temporaire ou permanente) et la dernière chose dont les investigateurs préservés des ravages de la folie ont besoin c'est bien de devoir expliquer l'étrange allure de leur groupe à des policiers un peu trop curieux.

Autres équipements : vous devriez mettre dans le coffre de votre véhicule des piques, des pelles, des haches, des crics.

des barres à mine, des vêtements de rechange, des armes, des munitions, une boîte à outils complète, des pneus de rechange, de l'équipement pour le tirage et le développement photographique et bien sûr des cordes (peut être vaudrait-il mieux prendre un camion finalement). La plupart de ces objets peuvent être laissés dans le véhicule, mais chaque investigateur devrait emporter avec lui un sac contenant les fournitures essentielles, autant de corde que possible, et quelques crochets d'escalade. L'équipe devrait emporter des containers de métal ou de verre remplis d'essence blanche ou d'alcool (si l'alcool est d'une variété illégale, faites attention aux agents du trésor), des fusées éclairantes et des pistolets de détresse. Chaque membre devrait également apprendre par cœur le code standard de l'équipe (voir la section intitulée « Communications codées »). Il serait imprudent que certains membres portent une trace écrite de ces codes puisqu'ils pourraient facilement tomber entre les mains des ennemis. *N'oubliez pas les brevets pour transporter tout le matériel.*

Quartiers généraux : le quartier général de la Theron Marks Society se trouvait autrefois à Arkham, dans le Massachusetts, plus précisément dans la demeure du Docteur Jonathan Dare jusqu'à ce qu'un certain Edward Chandler la détruise. L'endroit offrait le gîte et le couvert à nos investigateurs et contenait même une bibliothèque. Il y avait un coffre dans le sous-sol, ainsi qu'un laboratoire, un stand de tir et les quartiers de M. Franklin. Chaque équipe avait sa propre base, au moins de façon temporaire. Les quartiers généraux servent de lieu de rendez-vous dans les moments d'urgence, de relais entre les groupes d'investigateurs en permettant de faire passer des messages, offrent le logement et le couvert aux membres et à leurs invités et contiennent les livres et autres biens précieux. Ils apportent à l'équipe un certain esprit de corps et un refuge contre la mort et la folie. Malheureusement, lorsqu'un groupe accumule les succès ou attire d'une autre façon l'attention sur lui-même, il devient nécessaire de changer régulièrement de lieu pour éviter les attaques.

*Remarque: les  
membres de la  
Society ne peuvent  
pas aller dans les  
quartiers généraux  
sans autorisation.*

## Procédures d'investigation

« Tu te charges des bibliothèques. Je me charge des bars clandestins. »

- Frank Glup

Avant de foncer détruire quelque horreur surnaturelle et blasphématoire, une équipe d'investigation doit apprendre tout ce qu'il est possible de trouver sur ses ennemis, quoi qu'ils puissent être, à partir des sources d'informations disponibles. Trouvez l'histoire qui se cache derrière chaque famille, chaque lieu ou chaque série d'événements liés à la cible de vos investigations et n'arrêtez les recherches qu'une fois à peu près sûr que toutes les sources potentielles d'informations ont été épuisées. Bien que ce soit folie de diviser une équipe lors d'une situation tactique, les missions d'investigation peuvent être réparties par petits groupes sans que les risques ne deviennent trop élevés, permettant ainsi de gagner des heures lorsque le temps vous est compté. Essayez de garder dans chaque groupe au moins une personne dotée de compétences de recherche supérieures. Envoyez votre académicien à la bibliothèque ou aux archives, journalistiques car les informations pouvant être trouvées dans ces endroits doivent à tout prix être découvertes. Souvenez-vous, une enquête minutieuse sur un phénomène etranger n'est pas la simple condition nécessaire

à la résolution d'un mystère, elle est bien souvent la condition nécessaire à une vie longue et saine

**Bibliothèques :** la bibliothèque municipale devrait être pour une équipe la source principale d'informations sur l'environnement d'un phénomène. Si une ville est trop petite pour en avoir une, tournez-vous vers celle du comté ou de la grande ville la plus proche

Faites des recherches par sujet, par nom et par titre sur les personnes, lieux, événements ou successions d'événements, morts ou disparitions les plus pertinents. Fouillez dans l'index des auteurs pour trouver tout ce qui pourrait avoir été écrit par les personnes importantes. Cherchez des livres traitant des légendes locales ou des histoires de fantômes que se racontaient les indigènes ou les anciens habitants de la zone. Les bibliothèques contiennent souvent des archives du journal local et peuvent même avoir des exemplaires qui ne se trouvent plus en circulation, ou bien encore des journaux provenant d'autres villes, États ou pays. Les bibliothèques municipales possèdent souvent des livres rares ou anciens, des documents personnels et des lettres provenant de personnalités décédées depuis longtemps, retirées de la circulation et conservées sous clef. Demandez à l'accueil s'ils possèdent ce genre de documents. L'academicien de votre équipe devrait être capable d'en obtenir l'accès grâce à ses références.

Si une équipe d'investigation se retrouve dans la demeure ou le bureau d'une personne, que cela soit dans le cadre de recherches sur l'environnement ou sur la cible elle-même, elle devrait prendre le temps de fouiller tous les bureaux. Continuez de chercher, même après une découverte, même sur des domaines déjà bien exploités, pour approfondir vos informations sur un sujet, un nom important, un lieu, un événement ou une série d'événements. Il pourrait y avoir des informations supplémentaires à trouver. Prenez votre temps et soyez minutieux. Cinhua a attendu pendant des eons ; il peut attendre encore quelques heures.

**Journaux :** la deuxième source principale d'informations se trouve dans les archives du journal, situées généralement dans les locaux de l'organe de presse local ou dans la bibliothèque municipale. Si une ville est trop petite pour avoir un journal ou si ce dernier est désormais défunt, faites un tour à la bibliothèque et aux archives journalistiques de la grande ville la plus proche. Cherchez des noms de famille importants, des événements, des séquences d'événements, des dates, des lieux, des mariages, des décès, des naissances, des accidents, des attaques, des témoignages, des mots, etc. Parcourez toujours les rubriques nécrologiques. Concentrez l'horizon de vos recherches pour pouvoir trouver des informations pertinentes mais gardez un esprit suffisamment ouvert pour ne pas manquer des éléments périphériques. Cherchez des articles traitant de décès ou de disparitions inhabituels ; les circonstances de la mort indiquent souvent quels types de monstre ou de phénomène sont impliqués. Essayez de déterminer quand tout cela a commencé. Les chronologies d'événements, de décès, de naissances ou de mariages révèlent parfois des informations utiles comme l'origine d'un phénomène : a-t-il été amené ici ou provient-il des lieux mêmes ?

**Archives municipales :** généralement stockées dans la mairie ou dans une grande propriété, ces archives contiennent les certificats de naissance, de décès et de mariage, les actes de propriété et les procès verbaux de police. Ces documents sont tous d'accès public et devraient être pleinement disponibles pour votre enquête. Si, pour quelque raison que ce soit, le gardien de ces archives vous en refuse l'accès, ne prenez pas un « non » pour une réponse valable. Utilisez un avocat, le spécialiste de la communication de l'équipe ou un mécanicien pour obtenir l'accès

Cimetières et églises : avant que les villes et les comtes ne commencent à tenir des registres, les églises se chargeaient de garder la trace des naissances, décès et mariages. Si les archives municipales ne vont pas assez loin, cherchez dans les lieux de culte locaux. Fouillez les cimetières à la recherche de tombes portant les noms de personnes ou de familles importantes. Souvenez-vous cependant que de nombreuses familles influentes utilisent des terrains privés.

Autres sources : les sociétés d'historiens peuvent parfois constituer une bonne source d'informations, et leurs membres sont notoirement bavards. Écoutez aussi les bars clandestins autour de la ville. Les habitants d'un endroit pourraient se montrer auspiceux envers des étrangers et certains pourraient même se montrer hostiles. Cependant, l'alcoolique du coin est généralement une personne sûre, quoiqu'imprévisible, auprès de qui soutirer des informations. Si l'équipe comprend une personne capable d'escalader un mur, de se déplacer discrètement et de crocheter une serrure ou d'ouvrir un coffre-fort, ne sous-estimez pas l'intérêt d'une collecte d'informations par effraction.

Investigation sur site : une fois sur le lieu principal du phénomène cthulhoïde, continuez de fouiller les environs immédiats à la recherche d'indices. Si l'endroit est une maison, opérez une exploration systématique de chaque pièce, cherchez les lettres, journaux, livres, feuilles de chou, cartes et autres objets pouvant être cachés dans les bureaux, placards, boîte, penderies, sous les lits ou les tapis, derrière les murs, au grenier ou au sous-sol. Fouillez la cheminée et même les cendres.

Si le cadre d'une manifestation cthulhoïde est un lieu extérieur comme une grotte, un champ, un cimetière ou un site archéologique, divisez la zone et éparpillez-vous pour fouiller les lieux, mais restez à portée de vue les uns des autres. Cherchez des empreintes de pieds, de griffes ou de tentacules, des branches cassées, l'absence ou la présence inhabituelle de plantes, d'animaux terrestres ou d'oiseaux. Cherchez des ouvertures souterraines.

Consultations : l'académicien ou le spécialiste de la communication de l'équipe devraient recevoir pour mission d'obtenir des traductions universitaires de textes trouvés sur le terrain ; le statut d'érudit peut en effet procurer les références nécessaires à l'obtention d'un accès aux informations, et les talents du spécialiste de la communication peuvent être utilisés pour dissiper les suspicions que le contenu des documents traduits ne manquera pas de faire naître.

L'université Miskatonic : si possible, faites un tour à l'université Miskatonic. L'endroit constitue une grande source d'informations, à condition que tout le personnel ne soit pas en congé sabbatique en Antarctique et puisse être convaincu que votre équipe n'est pas folle à lier. Il pourrait même être parfois possible de recruter un membre du corps enseignant ou un étudiant en doctorat pour vous aider dans votre enquête. Un jeune homme du nom de Quentin Murgatroid rejoignit justement une des affaires de la Theron Marks Society dans de telles conditions ; hélas, le garçon finit à l'état de flaque dissoute après avoir été figé brutalement par une créature d'un âge oublié. Un autre membre d'équipe, le docteur Robert Parker, obtint quand à lui un poste de chercheur à Miskatonic et ses privilèges liés à la bibliothèque se révélèrent inestimables dans bien des cas.

Communications : quand un investigateur a besoin de voyager, convenez à l'avance de lieux et d'heures de rendez-vous. Ces rencontres devraient avoir lieu dans des hôtels ou des endroits équivalents, ou des appels télégraphiques ou téléphoniques pourront être envoyés et reçus de façon fiable. Si besoin



est, faites-vous savoir de l'argent avant le rendez vous pour couvrir les dépenses. Conservez tous les reçus pour les impôts. Temoins : naturellement, les temoins des activités cinémathodiques n'ont guère envie de parler de leurs expériences. Envoyez un spécialiste de la communication interroger les passants, les officiers de police, les greffiers, les employés d'université ou de musée et toutes les autres personnes possédant des informations qu'ils pourraient ne pas vouloir révéler.

Voyages... et frontières : quand une investigation nécessite un séjour à l'étranger, voyez d'abord avec les autorités quelles armes et équipements sont considérés comme de la contrebande dans le pays de destination. Lorsque vous franchissez la frontière, n'emportez aucun objet illégal (faites les passer par un autre endroit où ils ne pourront pas être trouvés ou ne pourront pas être reliés à votre groupe, ou acquérez-les une fois sur place).

Photographie : prenez des photographies pour préserver les phénomènes éphémères et les preuves ne pouvant être arrachées au site. Les clichés permettent d'examiner avec minutie un objet ou un site depuis un endroit sécurisé et sont également susceptibles de révéler des détails auparavant invisibles. Elles vous soulagent également de la tâche pénible de devoir recopier les longues inscriptions et réduisent les risques d'erreurs dans la retranscription. Il est notamment conseillé d'emporter un appareil photo à la bibliothèque de Celasno ; l'amende réservée là-bas au vol de livres est en effet appliquée avec un terrifiant plaisir par les bibliothécaires.

Les photographies peuvent également constituer des preuves permettant de convaincre les athées et autres laïcs sceptiques. Cela est tout particulièrement vrai pour les personnes bénéficiant d'une certaine autorité comme les sherifs de comté ; ces derniers ont en effet tendance à causer des problèmes aux individus qu'ils perçoivent comme des faiseurs de troubles, mais ils peuvent également se sentir forcés de les aider à condition bien sûr que des preuves tangibles viennent soutenir ces histoires qui sans cela seraient impossibles à croire. Souvenez-vous, néanmoins, que de nombreuses entités ne peuvent pas être photographiées, ou seulement à l'aide d'émulsions préparées tout spécialement. Il n'y a rien de plus persuasif que des soi-disantes preuves à base de photos entièrement noires ou floues... à condition de vouloir passer pour un fou.

## Communications codées

« Encore plus de boules de bowling. Mike, encore plus de boules de bowling ! »

- Professeur Clarence Gambolputty

Il arrivera qu'un investigateur se voie forcé d'utiliser un téléphone ou de mener une conversation sans bénéficier d'un espace privé ; il sera alors nécessaire d'adopter une certaine prudence dans ce qui pourra être déclaré. Un fouineur pourrait faire plus encore que de poser des questions embarrassantes s'il devait vous entendre parler d'un projet d'effraction, d'explosion ou d'assassinat. Le code standard de la Theron Marks Society sert aux situations où la discrétion ne peut être complètement assurée, et ne peut bien évidemment pas être reproduit dans ce manuel. Il est conseillé aux équipes d'investigation de se mettre rapidement d'accord sur l'existence et l'utilisation d'un tel code, et d'utiliser ce dernier chaque fois que nécessaire.

Envoyez à l'a-  
gencer d'un éno-  
zème de 5000  
d'après p...  
résumé p...  
ou inscription

# Procédures tactiques

« Ne vous séparez jamais. Fin de la discussion. »  
Theron Marks

Les armes sont la dernière ligne de défense. Chaque fois que vous vous préparez à affronter une situation potentiellement tactique, nettoyez, réparez et rechargez vos armes. Emportez aussi quantité de munitions de rechange et de fusées de détresse. Après avoir utilisé une arme et lorsque la situation se calme un peu, rechargez sans attendre. Emportez des cordes, de l'eau et de la nourriture dans un sac. Ne mettez jamais dans votre paquetage des choses que vous ne pourrez abandonner, pour vous aider lors d'une course effrénée par exemple. Gardez les objets de valeur à l'abri, les livres notamment, lesquels devraient être enveloppés dans une matière étanche. Gardez toujours les fusées de détresse, les containers d'essence et la dynamite éloignés de toute source de flammes, mais prêts à l'emploi - ne les enterrez pas au fond d'un sac. Et par-dessus tout, ne vous séparez jamais.

Gardez les armes prêtes à servir chaque fois que vous ouvrez une trappe ou n'importe quelle ouverture dont la sécurité est douteuse. Une fois la porte ouverte, inspirez un grand coup à la recherche de quelque puanteur insoutenable. S'il arrive qu'une odeur comporte des informations, elle peut également avoir des effets négatifs sur votre santé. Avant d'entrer, envoyez d'abord un éclaireur attacher à une corde. Si ce dernier finit étouffé par l'odeur ou s'il est attaqué pendant sa descente dans le tunnel ou dans les escaliers, il pourra ainsi être rapidement tiré en arrière et ramené en lieu sûr.

Sortilèges : de façon pragmatique, les sortilèges ne peuvent être utilisés qu'à condition d'être soutenus par des procédures tactiques permettant de donner au magicien le temps et la sécurité nécessaires à l'accomplissement de sa tâche. Les sortilèges sont exigeants et leur utilisateur peut facilement se faire tuer durant le laps de temps qui lui est nécessaire pour mener sa mission à bien. S'il n'était pas possible d'anticiper l'utilisation de la magie, essayez au moins de mettre le magicien en sécurité ou de le protéger pendant l'incantation. Bien entendu, si une menace n'est pas tangible par des moyens physiques, un sortilège pourrait bien être la seule arme disponible. Quand une telle créature est affrontée, toutes les personnes connaissant le contre sortilège approprié devraient se mettre immédiatement à chanter. Tous seraient alors bien avisés de prier pour qu'au moins une personne finisse l'incantation avant que tous ceux la connaissant ne soient tués, rendus fous ou mis hors d'état de nuire.

Les sortilèges  
sont souvent  
préparés et  
utilisés  
dans des  
situations  
très dangereuses.

Quoi qu'il en soit, les sortilèges sont notoirement peu fiables, en voici la démonstration. Melvin Peele, un ancien chef de la sécurité de la New World Industries au Perou, rejoignait une équipe de la Theron Marks Society et découvrit qu'il possédait dans une situation potentiellement mortelle et étions prêts à nous enfuir quand Melvin s'avança en criant « Laissez-moi m'en occuper ! » Puis il prit sa tête à deux mains, hurla et, ayant apparemment échoué salement avec le sortilège qu'il avait tenté de lancer, tomba raide mort. Le monstre n'avait pas eu à lever le plus petit tentacule.

La complexité des rituels nécessaires au lancement de certains sortilèges est un autre facteur limitant non seulement leur utilisation en combat mais aussi leur efficacité dans d'autres situations. Quelques-uns seulement peuvent être employés de façon discrète et ne nécessitent que peu d'actions étranges

Elle a écrit  
en 1921

de la part de leur incantateur. De nombreux autres exigent des rituels élaborés, des gesticulations dementes, des incantations à voix haute dans des langages surnaturels, des sacrifices d'animaux et d'autres actes bizarres et socialement aberrants pour pouvoir être lancés. En d'autres mots, il est impossible de le faire correctement au beau milieu de Times Square, en tout cas en 1974. Faites donc bien attention à ne pas être observés ou écoutez lors d'une incantation. Si un investigateur est surpris par un homme de loi lors du lancement d'un sortilège, il court le risque d'être pris pour le genre même de personnes qu'il tentait de déjouer, ou bien être pris pour un dement, avec la double conséquence malheureuse de se voir jeté en prison ou dans un asile et de laisser à sa cible tout le loisir de poursuivre ses plans maléfiques.

**Dynamite :** la seule véritable utilité tactique de la dynamite est de pouvoir détruire les choses ne pouvant être vaincues par de petites armes. L'utilisation d'explosifs dans une situation tactique est limitée par plusieurs facteurs. Ils sont difficiles à utiliser dans les souterrains, trop près d'un monstre, à proximité d'une foule ou dans un bâtiment de valeur ou dont la structure n'est pas sûre ou bien lorsque les investigateurs ont besoin de préserver certains artefacts ou informations. Bien qu'il soit toujours plus prudent d'emmener de la dynamite avec soi, juste au cas où, son utilisation est fortement déconseillée. Un tel acte témoigne en fait de l'échec ultime d'une enquête et de nombreux membres de la Theron Mark Society sont morts de cette façon à commencer par Theron Mark lui-même.

Une chose dont tout le monde se souvient à propos de Theron, c'est qu'il était toujours un cigare à la bouche. Jamais une cigarette, toujours un cigare. « Un cigare reste plus longtemps allumé », avait-il l'habitude de dire. Chaque fois qu'il avait besoin de feu, il en avait à portée de main. Il portait son cigare vissé entre les dents afin de pouvoir tirer d'une main et allumer un bâton de dynamite de l'autre. Il est quelque part naturel que sa mort ait été liée à tout cela. Theron nous quitta à Castronegro dans le Nouveau Mexique, à la suite d'une explosion souterraine. Nous étions acculés par un monstre visqueux, et Theron couvrait notre fuite en faisant pleuvoir la dynamite sur la bête. Malas, un des bâtons lui échappa des mains et il n'eut d'autre choix que de se jeter dessus pour nous protéger. La créature se jeta à son tour sur lui, le reste de la dynamite explosa, et le souffle ravagea les lieux. Inutile de dire qu'il ne restait rien à la fin que l'on puisse réanimer.

**Liquides inflammables :** l'utilisation tactique de tels liquides est limitée par les mêmes facteurs que ceux s'appliquant à la dynamite. Voir la section ci-dessus.

Dans de nombreuses situations tactiques impliquant des menaces physiques, un container cassable rempli de liquide inflammable peut être lancé sur la menace, sur sa trajectoire ou sur un mur de façon à ce que le produit recouvre le plus de surface menaçante possible. Il peut ensuite être allumé au moment approprié à l'aide d'une fusée ou d'un pistolet de détresse. Un des amis de Theron, Damon Hunter, avait élaboré une tactique où un container solide était lancé sur une menace ou placé non loin d'elle puis enflammé à l'aide d'une balle incendiaire. Un container fragile qui ne se serait pas brisé pourrait également être « active » de la sorte. Une autre variante de cette tactique consiste à déposer une flaque de liquide dans les traces d'une menace possible, pour être allumée si nécessaire à l'aide d'un pistolet ou d'une fusée de détresse, ou d'un cigare bien sûr.

Cet engin n'est pas  
forcément d'usage  
rare. Il est l'un des  
gants en caoutchouc et  
un masque à gaz.

La variante de Theron lui-même dans l'utilisation des liquides incendiaires demandait une « pompe à eau indienne » - ce type d'équipement fait normalement partie des outils servant à combattre le feu, il est constitué d'un réservoir de métal monte sur une structure lui permettant d'être porté comme un sac à dos. Le réservoir est censé être rempli d'eau. Un tube relie la cuve de métal à une pompe à main, un peu comme les pompes à vélo à haute pression, laquelle, lorsqu'elle est activée, peut expulser de l'essence par son embout. L'engin a une portée de 5-8 mètres s'il est en bon état. Une pompe à eau indienne se révèle assez mortelle et très précise, qu'elle soit utilisée correctement ou non. Theron inondait ses ennemis d'essence avant de leur mettre le feu, à une distance relativement sécurisante. Attention au contact des créatures déjà enflammées cependant.

L'utilisation d'armes à base de liquide inflammable entraîne aussi pour leur utilisateur le risque de succomber à la fumée et aux flammes. Si un investigateur se retrouve au beau milieu d'une conflagration générale, il lui faut recouvrir son nez et sa bouche et rester près du sol afin de respirer le moins de fumée possible. S'il n'y a pas d'eau à proximité pour mouiller le mouchoir, il lui faudra utiliser sa propre urine. Je ne plaisante pas. Cela pourrait sauver votre vie. *Pas toujours*

Pierres étoilées : un Signe des Anciens portable, comme une pierre étoilée, est un objet utile. Il fournit non seulement une sécurité personnelle limitée lorsqu'il est brandi devant certaines créatures, mais il peut également être utilisé pour sécuriser des portes et des seuils. Avec d'autres investigateurs, j'avais été piégé dans une tombe par deux hommes-alligators momifiés de deux mètres cinquante de haut. Nous nous réfugîmes à l'intérieur du tombeau lui-même et continuâmes les gardiens en suspendant une pierre étoilée aux poignées extérieures de la porte. Nous fîmes alors couler de l'huile de lampe par en dessous : celle-ci se répandit sous les pieds des gardiens et nous élimina alors le feu. Nous partîmes quand ils cessèrent de se consumer.

Tours de garde : organisez toujours des tours de garde lors des nuits que vous passez dans le cadre d'une investigation. Une garde à deux est plus efficace, mais constitue un luxe. Divisez le nombre d'heures nocturnes par le nombre de membres dans l'équipe et tirez à la courte paille. Soyez à l'affût des bruits, des ombres, des lumières et des apparitions. Ne partez jamais enquêter seul. Si quelque chose apparaît, réveillez immédiatement les autres investigateurs. Cela pourrait sauver vos vies.

## Les monstres et l'arme appropriée

« Des pieux en bois et des maillets ? Non, n'ajoutez rien. Je ne veux pas savoir. »

- Montrey Jack, extraordinaire investigateur indépendant

Adorateurs humains : les adorateurs déments représentent une menace particulièrement insidieuse. Ils se présentent généralement en groupes dont la taille varie proportionnellement à la capacité du culte à s'intégrer dans son environnement tout en restant discret. Les adorateurs ne reculent devant rien pour venger la découverte ou la vol de leurs secrets, il est donc imprudent de tenter des actions contre l'un d'entre eux sans procéder ensuite à l'assantissement de l'organisation locale toute entière. Vous n'aurez peut-être qu'une seule opportunité pour attaquer. Faites en sorte qu'elle serve.

Un autre problème avec les adorateurs humains est que la loi apprécie difficilement les meurtres de sang-froid. Contrairement à de nombreuses monstruosités ctulhoides les humains décedés ne se dissolvent pas pour ne laisser aucune preuve visible de leur existence. Une approche circonspecte, dès lors, est habituellement de mise.

*On aime  
des fois  
mourir*

**Monstres humanoïdes :** de nombreux monstres humanoïdes sont dotés d'une force dépassant les capacités humaines, ne les laissez donc pas trop s'approcher de vous. Fort heureusement, la plupart d'entre eux, comme certaines créatures marines particulièrement retorses, peuvent être tués à l'aide d'armes ordinaires, les armes à feu sont efficaces, même si Frank Glup avait fini par prendre un plaisir macabre à brûler ceux provenant des profondeurs qui tombaient entre ses mains, nous imposant à plusieurs reprises son sens de l'humour pervers à base de « cuisses de grenouilles » et d'autres horreurs. Certains spécimens sont équipés d'espèces d'arbalètes rudimentaires, alors faites bien attention.

**Les créatures fongiques :** ce qui est vrai pour les êtres des profondeurs est doublement vrai pour ces espèces de créatures ailées, mi-champignons mi crustacées, capables de voler et bénéficiant d'un équipement techniquement avancé sans parler de leurs énormes griffes en forme de pinces ! Heureusement, ces créatures étant habituées à une gravité moindre, il est facile de les endommager. Une giclée d'essence enflammée vous débarrassera rapidement de l'une d'entre elles. Utilisez un fusil de chasse pour les tuer en masse.

**Autres créatures ailées :** les investigateurs tombant sur ces choses ont de gros ennuis, surtout si la rencontre a lieu en extérieur et si elles peuvent prendre librement leur envol. Essayez de vous mettre à couvert et de les abattre à coups de fusils. Priez pour avoir assez de munitions et pour que l'équipe toute entière ne succombe pas à la folie à leur vue.

**Choses gluantes :** il est plus facile de repousser les créatures visqueuses et informes en utilisant des liquides inflammables. La dynamite est contre-indiquée car l'explosion repandra la substance corrosive recouvrant votre adversaire sur tous les investigateurs et sur le terrain environnant. Les fusils et autres armes à projectiles ne font que peu de dégâts à ce genre de monstruosité, mais le véritable danger dans un tel affrontement est la possibilité de perdre la raison.

**Monstres extra-dimensionnels ou sans consistance physique :** les armes ordinaires ne font aucun mal aux créatures extra dimensionnelles ou dépourvues de consistance physique. De plus, nombre d'entre elles ne sont pas visibles à moins d'être en train de se nourrir, quand le sang coulant dans leurs entrailles signale leur présence. Les armes enchantées peuvent blesser certains spécimens, et une pierre étoilée peut les tenir à l'écart. Sans cela, votre dernier espoir est que personne n'ait envoyé la créature détruire votre équipe d'investigateurs et que son attention puisse être détournée par un animal sacrificiel soigneusement placé entre vous et le monstre.

**Créatures souterraines et pire encore :** ne regardez pas, courez. Votre seul espoir dans une telle situation est d'invoquer une autre divinité ou un monstre doté d'une haine naturelle envers la chose qui vous attaque. La survie dans les alentours d'une telle bataille relèvera d'une toute autre stratégie, mais restera sans doute moins risquée que l'alternative.

## Postface

Quand vous affrontez des monstres ctulhoides, gardez à l'esprit que chaque investigateur possède son propre monstre. Lui aussi susceptible de causer de gros dégâts. Cette créature est faite de chair grisâtre et moite, est dotée de milliers de tentacules appelés nerfs, et se cache dans une caverne qualifiée de boîte crânienne. Cette chose, appelée Cerveau, est merveilleusement équipée d'yeux, d'oreilles, d'un nez, et d'une grande quantité de sens communs. Ce cerveau peut même sauver la vie d'un investigateur, à condition d'être invoqué en avance et utilisé avec sagesse. Chaque investigateur devrait ainsi regarder avant de sauter, penser avant d'agir, rester en alerte, sain d'esprit et au lieu de travailler avec acharnement, travailler avec discernement.

Andre Stalín  
Arkham, 1925

## Index

# Les index, pour s'y retrouver

## Dramatis Personae

L'ensemble des personnages importants rencontrés au cours des *Magus de Nyarlathotep*, dans l'ordre alphabétique

Nom	Livres	Description	Page
<b>A</b>			
Abdul Nawisha	LO	Propriétaire du magasin à Pyramide Bleue à Soho, Londres	47
Abominables adorateurs	CA	-----	54
Abou Udhras	CA	Taillleur de la Rue des Scorpions au Caire. C'est un cadavre d'Auguste Loret	49
Achmed Zehavi	CA	NBZ de la mosquée Ibn Tulun, protecteur de la Cathédrale Noire	65
Adorateur	AU	cadavre de la Cathédrale Noire	42
Adorateurs	NY	culte de la Langue Sanglante	25
Adorateurs	SH	Ordre de la Femme Boursoufflée	26
Adorateurs (branche égyptienne)	CA	Fraternité du Pharaon Noir	40
Adorateurs (branche kényane)	KE	culte de la Langue Sanglante	32
Adorateurs (branche londonienne)	LO	Fraternité du Pharaon Noir	24
Adorateurs de garde	CA	-----	51
Adrian Ferris	NY	Secrétaire de Bureau des Affaires Médicales à New York	-----
Agatha Broadmoor	CA	contable, assistante aux dossiers du Dr Huxton	56
Ah, a Singh	KE	Membre de l'expédition Clive, chef d'un médium	60
Alfred Penhurst	SH	Importateur des antiquités et des objets peints de la Langue Sanglante	42
Ali Kafour (docteur)	CA	Faussement accusé par Simekney Pennew pour se faire expulser du couloir	-----
Allegressa Magenta	SH	chez Ho Fong. Ce nom apparaît sur la photo représentant la Dame Noire à quai à Shanghai	38
Anthony Cowles (professeur)	AL	Expert en archéologie et spécialiste du Musée du Caire. C'est aussi un linguiste accompli	79
Anthony Cowles (professeur)	NY	viennet d'une Chaise Souffrante à Shanghai	74
Arthur Emerson	NY	De l'université de Sydney, actuellement en poste à Mokaton	50
Arthur MacWhurr	NY	De l'université de Sydney, actuellement en poste à Mokaton	55
Arthur Stokes	AJ	un étudiant New Yorkais. Gomme important pour l'expédition	57
Aubrey Pennew (Sir)	SH	Personnage rencontré par Makem et lui, a écrit un cahier	-----
Auguste Loret	CA	et des photographes. Ce personnage ne peut être rencontré car il est décédé en 1921	49
Bahatisha	NY	valet du Prince Brakou. Gardien du Prince, le mandant un valet dans le jardin	10
Bertha Shipley	LO	Amie d'Arthur Stokes, elle a été assassinée par Simekney Pennew, le Londres, le 14 avril de son	-----
Bk Buckley	AL	séminaire pour Nyarlathotep et joue un rôle crucial dans le plan de ce dernier	70
Billy Burraglong	AJ	ce qu'il a vu pendant qu'il était avec l'expédition la rendant quasiment fou et dépendant du haschisch	50
Bradley Grey	NY	-----	-----
Burdon (le vieux)	KE	-----	-----
<b>B</b>			
Bertha Shipley	LO	Apparition à la messe de Miss Shipley, c'est en fait Sathassas, un Homme Serpent	26
Bk Buckley	AL	La véritable Mrs Shipley a été dépeinte	61
Billy Burraglong	AJ	Assassiné par le diable par le Sathassas, son fantôme hante	-----
Bradley Grey	NY	encore les alentours des Chutes du Dingo, pas très loin de Cuncodgene	89
Burdon (le vieux)	KE	Avocat new-yorkais à New York, du cabinet Dunstan, Whittier & Grey	56
Carl Stanford	SH	Un sorcier indigène de grand pouvoir qui peut aider les investigateurs si leur quête	46
Cedric P.R. Richards (docteur)	AL	est menée à la Montagne du Mont N. Burdon, à aussi un aide d'Orkney	92
Charles Grey	SH	-----	-----
Choi Mei-ying	SH	-----	-----
Chu Min	SH	-----	-----
Combattants de Chine Nouvelle	SH	-----	-----
<b>C</b>			
Carl Stanford	SH	Sorcier expérimenté, spécialiste de la magie des choses, qu'il aide	44
Cedric P.R. Richards (docteur)	AL	actuellement chez Ho Fong, à Shanghai	98
Charles Grey	SH	Docteur de la femme Préhistorique du Musée National à Perth	-----
Choi Mei-ying	SH	Propriétaire d'une société de vente d'arme à Rangong. Ami de Jack Brady	37
Chu Min	SH	fournit de faux témoignages pour écarter les corbeaux qui sont à sa recherche	-----
Combattants de Chine Nouvelle	SH	Grey ne devrait pas être rencontré directement, uniquement contacté à distance	-----
David Dodge (professeur)	AL	Membre de la famille Brady, vient à se sacrifier pour le protéger	44
Dennis Finch Hutton	KE	Elle est mariée pendant quelques jours par le sorcier Carl Stanford	51
Derby Dave le Gallois	AL	Membre d'un des plus violents	52
Drogmans	CA	-----	-----
<b>D</b>			
David Dodge (professeur)	AL	jeune professeur d'archéologie à l'université de Sydney et expert de l'Australie Occidentale	54
Dennis Finch Hutton	KE	-----	24
Derby Dave le Gallois	AL	-----	56
Drogmans	CA	-----	27

E			
E.M. Boyle (docteur)	AU	Personnage de l'univers principal de la série de Carle. Abimey l'emmele, les villageois s'y ennuient et le Carle surtout pour faire un lien entre la campagne et l'histoire du Maïe	60
Edward Gavigan	LO	Directeur de la Finisby. Prendre à Londres et grand prêt de la Finisby de Pharon Noir	52
Emile Vabreaux	CA	Expert de la police scientifique du Carle	60
Erica Carlye	NY	Seule femme de la femme. Carle depuis que son frère Roger a été déclaré mort	44
Eva Seaward Cowles	NY	F. et Anthony Cowles. Belle de l'histoire	58
F			
Faraz Nijr	CA	Amique de Carle, connu de Roger Carle et d'Auguste	48
Fergus «McClum» Clum	SH	Propriétaire chinois du Bar du Tigre. Imbécile à Shanghai	37
Florence Stanworth	AU	Il connaît l'adresse de Jack Brady. L'importance de Ho Fong et bien d'autres choses	104
Frank, Jacko, Vernon Slattery	AU	Temps d'investigation. Carle s'y ennuie. Swan s'occupe à Perth	91
Frederick Baker	AU	Le père et ses deux fils, tous plus maléfiques les uns que les autres. Ils gagnent médiocrement leur vie près de Curoudjerie en cherchant de l'or et en dévalisant les voyageurs	104
Futaba	NY	Anoan acteur du Princess Theater	26
Futur héros de l'indépendance	KE	décidé à se joindre à une police. On peut rencontrer son spectre au théâtre	51
G			
Gardes lésés de l'entrepôt	SH		62
George Seton	AU	Ancien combattant australien, dont la fille a été tuée à la fin de la guerre	106
George Sayley	LO		26
H			
Hadiya	NY	Homme de main de la langue Sanglante à New York	24
Haxim	CA	Al. Carle, un homme d'ordre. Il ne passe pas un jour sans devoir ses clients	28
Harold Wilson (inspecteur)	KE		26
Henry Clive	CA	Archéologue et agent de la Finisby du Pharon Noir participe à la destruction de Miroc	57
Henry Endicott (Colonel / S/r)	KE	Il n'agit pas du hasard, mais de la guerre	72
Ho Fong	SH	Il va devoir se battre contre certains nouveaux habitants des environs importants. L'importance de la Finisby et grand prêt de l'or et de la Finisby. Sur le site, un site. Carle Stanforth se joigne à	38
Ho Tzu-hai	SH	Finisby et Ho Fong. L'importance de la Finisby	45
Horrace Starret (docteur)	KE	Modèle de l'histoire. Il a participé à l'expédition des Carles de l'expédition Carlye	70
Hypatia Masters	KE	Phonologie de l'histoire. Carlye	66
I			
Isago Taro	SH	Capitaine de la Marine japonaise. Il a joué un rôle important dans la guerre mondiale sur des rumeurs concernant une super-arme. Jack Brady et les Communistes chinois.	71
J			
Jaban	NY	Homme de main de la langue Sanglante à New York	24
Jack «Brass» Brady	SH	Garde du corps de Roger Carlye. Il a été tué à la fin de la guerre. Depuis que Carlye a sauvé d'une condamnation pour meurtre, il est à Shanghai pendant la période mon d'Elas et de venir du Site Mystère de Perth	54
Jack Walerman	AL		100
Jackson Elias	NY	Écrivain. L'histoire de la langue Sanglante, les autres et autres organes étranges. L'importance de la langue Sanglante. Les autres et autres organes	34
Jade Tremblant	SH	Employé de la maison. Il a été tué à la fin de la guerre. Depuis que Carlye a sauvé d'une condamnation pour meurtre, il est à Shanghai pendant la période mon d'Elas et de venir du Site Mystère de Perth	74
James Barmington	LO	Digne. L'importance de la langue Sanglante. Les autres et autres organes	42
James Gardner	CA	Américain. L'importance de la langue Sanglante. Les autres et autres organes	56
James Woodrille	AU	Anglais du XVIII <sup>e</sup> siècle.	59
Jarwilliam Vandecruvein	CA	auteur de Merveilleuses Intelligences. Livre déposé par Mortimer Wyoratt	86
Jeremy Grogan	AL		86
Joe Corry	NY	Survivant d'une attaque d'urgence dans le Grand Desert de Sab et australien	45
Joe le Silencieux	KE	Garde du corps de Elia Carlye. Une belle brute	71
Johannes Sprech	CA	Archéologue de l'expédition. Carle, expert en collage et membre enroulé du pont. Nazi	61
John Carver	AU	Faux. L'importance de la langue Sanglante. Les autres et autres organes	57
John Epsender	NY	Temps de l'assassinat de Roger Carlye. L'importance de la langue Sanglante. Les autres et autres organes	59
John Scott	NY	Personnage des Ombres de la langue Sanglante. L'importance de la langue Sanglante. Les autres et autres organes	53
Johnny Bigbush	AU	Koor. L'importance de la langue Sanglante. Les autres et autres organes	52
Johnstone Kenyatta	KE	Koor. L'importance de la langue Sanglante. Les autres et autres organes	52
Jonah Kensington	NY	Conseil de la langue Sanglante. L'importance de la langue Sanglante. Les autres et autres organes	50
Jonathan Dalton	KE	Propriétaire de l'école. Le Prince Press	42
Jules Savoyard	SH	une petite soeur new-yorkaise. C'est l'histoire de Jackson Elias	29
K			
Kazeticha	AU	Capitaine du yacht de Sir Aubrey, La Dame Noire	58
L			
Kazeticha	AU	Sorcière Aborigène. L'importance de la langue Sanglante. Les autres et autres organes	87
Karen Bixon	KE	Aide de Huston pour se rendre dans l'Achéria - les Contres du Rêve australiennes	22
Kan Wilson	AU	Quartier de la découverte et corps sans vie de Par King à Perth	102
Killina	NY	Homme de main de la langue Sanglante à New York	24
Kooris en embuscade	AU		68



L			
Lars Torvak	LO	Prophète et sage autochtone du vent d'ouest un cargo qui transporte des objets du culte en Extrême Orient	54
Lascars de l'entrepôt de Punji	LO		54
Leonard Bumpston (lieutenant)	KE	Nouveau resles de l'expédition Carlyle	67
Li Wen-cheng	SH	Jeune intellectuel chrétien et guide expérimenté de Shanghai	36
Lin Tang-yu	SH	un collectionneur dégoûté et employable dégoûté à obtenir Les Sept Livres Cryptiques pour des raisons esthétiques et sa connaissance du Mythe, mais ne fait rien pour le combattre	73
Lloyd Magham (Sir)	LO		26
Lui Chan-da	SH	Témoin d'un incendie cité dans un article du Courrier de Shanghai Il est capable de reconnaître Jack Brady si une photo lui est présentée	75
M			
M'Weru	KE	Grande prêtresse de la langue Sangu et du savoir somnolent et sédentaire de Roger Carlyle	58
M'Z'ahid	CA	Orphelin d'un des Caire, oncle ami, guide expérimenté	29
M'dame Gee	SH	Patronne de la maison de Fies Fleus sur Langdon Street, quartier du Tigre Triébutant	74
M'atoka	NY		26
M'atoka typique du Souk	CA		20
M'atoka du Vent d'ouest	LO		55
M'atoka (lieutenant)	NY	inspecteur à New York. Eux a interviewé pour son livre. Ce personnage ne peut être rencontré car il est décédé (archives publiques de Nairobi) Poussière, York a été perdue, enquête sur le meurtre de Jackson Eux	41
Martin Poole (lieutenant)	NY	Il sait que, depuis deux ans, huit autres personnes ont été tuées de la même manière Archéologue, membre de l'expédition Cive et de la Fraternité du Pharaon Noir	50
Martin Winfield	CA	Amendement de l'expédition Cive, propriétaire d'un laboratoire de la Fraternité	36
Mickey Mahoney	LO	Jeune homme, responsable de l'expédition Cive, mais avec Scathasia (Homme Serpent)	54
Miles Shapley	NY	Bois de la Fraternité de Harvard. Eux dans le passé et admire ses recherches	76
Miriam Altwig	SH		
Monsieur Lung	SH		
Monsieur Pétiboo	LO		26
Montgomery Crompton	NY	Au début du XIX <sup>e</sup> siècle, il était un journaliste connu sous le titre La Vie d'un Dieu Celle-ci est une Nyarlathotep et révèle des secrets concernant la Fraternité du Pharaon Noir	46
Mordecai Jamming (docteur)	NY	Ethnologue, ancien professeur de New York, des recherches, Personnage nouveau	41
Mortimer Wycroft	AL	Comme ça, de l'expédition Cive, Australie, l'expédition	59
Mu Hsien	SH	Agent de la Chauve-souris. Il n'est pas vraiment membre du culte Assistent, responsable de la Mission de Shanghai, un grand savoir et beaucoup de contacts. Chu Min entre autres Jack Brady	50
Mukunga M'Dari	NY	et dans une pièce, une autre sorte de culte, dans sa modeste demeure un grand prêtre de la langue Sanguite à New York	22
Mundoon le cinglé	AL	Son temple est installé dans le sous-sol de la Boutique Ju-Ju Général, responsable de la Mission de Shanghai, de Bill Bussey	57
N			
Naris Nelson	KE	A New York, dans un laboratoire, il a été tué	70
Natalie Smythe-Forbes	KE	Jack Brady en 1923, des années après le prétendu massacre de l'expédition Carlyle	46
Naris	CA	Préparateur de la mission de l'expédition Cive, des recherches	87
Naris, M'Elu	KE	Grande prêtresse de Bas du Caire	66
Naville Jeremy	KE	Porteur de l'expédition Cive, à la mission, à la mission	66
Nigel Wass	CA	Désormais, de la mission, de la mission, de la mission	66
Nitocris	CA	les investigateurs au plus profond du Congo Beige pour y rechercher la Cité Blanche	77
Nitocris	CA	Prophète, responsable de la mission, de la mission, de la mission	72
Njari	NY	Reve, responsable de la mission, de la mission, de la mission	26
Nyili d'El Wasta	CA	à faire ressusiter pour, qu'à son tour, elle crée une organisation à l'échelle mondiale	51
O			
Okumu	KE	Ben, qui tragiquement meurt par les attaques du Mythe, est à préserver, avec son fils	73
Olivia de Bernardes	NY	Unis, un fragment du symbole de protection qui se trouvait au sommet de la Pyramide Rouge	60
Omar Shakti	CA	Au Kenya, assistant de précaution de Bundan	52
Parker Tewkesbury	AL	Américain, assistant de précaution de Bundan	96
Pal King	AL	Américain, assistant de précaution de Bundan	93
Picopock typique	CA	Américain, assistant de précaution de Bundan	8
Punji Chabot	LO	Américain, assistant de précaution de Bundan	54
R			
Raoul Luis Maria Piner	NY	Grande, responsable de la mission, de la mission, de la mission	70
Reggie Baines	KE	Démocrate, responsable de la mission, de la mission, de la mission	60
Robert B.F. Mackenzie	AL	Il a été expulsé des États-Unis suite à ses positions politiques	27
Robert Huston (docteur)	AL	Propriétaire du musée, responsable de la mission, de la mission, de la mission	49
Roger Carlyle	SH	C'est un homme de New York, Huston est devenu l'expédition Cive, responsable de la mission, de la mission, de la mission	82
Roger Corydon	KE	Un secret australien ressusiter par ses soins, le culte de la Chauve-souris des Sables	56
		Playboy, responsable de la mission, de la mission, de la mission	70

Sam Mariga	KE	Narrateur africain de Nairobi qui conduit les investigateurs à Johnston Kenyatta	89
Shires de Lin Tang-yu	SH		74
Serviteur dévoué de la Chauve-souris	AL		41
Silas N'Kwane	NY	Propriétaire de la boutique Ju-Ju à New York	49
Solides constables	LO	La totalité des forces de police de Lesser Eden Derbyshire	44
Tandoor Singh (Chandra et Vikash)	KE	Agent de la langue Sangham, jumeaux, un sera la couverture de Tandoor Singh	47
Tewfik al-Sayed	LO	Marchand d'épices indiennes, grand frère de la Fraternelle du Pharaon Noir	18
Thomas Whiterapoon	NY		39
Toddy Randolph	AL	Propriétaire de la Compagnie Maritime Randolph à Darwin et du Port Hedland. Il reçoit et expédie des ardoises importantes pour Huston et ses adeptes dans la Cible de la Grande Race	55
Trevor Waterley	AJ	Journaliste australien qui a vu les mortelles blessures provoquées par Bunyip	106
Trois Koons: Lynn, Shannon et Janice	AJ		51
Ulmas de garde	CA		64
Uniba d'El Wasta	CA	Ben qui tragiquement meurt par les attaques du Mythe, avec sa présence, avec son fils Unba, un fragment du symbole de protection qui se trouvait au sommet de la Pyramide Rouge	51
Vern Statterly	AU	Le père et ses deux fils, tous plus maléfiques les uns que les autres, ils gagnent mystérieusement leur vie près de Cuncudgen en cherchant de l'or et en dévalisant les voyageurs	90
Victoria Post	NY	Propriétaire d'une guinguette d'été à New York, membre de l'ami d'Enna Carlyle	47
Vijay Poornin	KE	Propriétaire d'un magasin dans le bazar de Nairobi	25
Yasheha	LO	Une danseuse, partenaire du "général" de la Pyramide Rouge	48
Yun Lung	SH	Astrologue de Shanghai qui prend, par erreur, les investigateurs pour des démons de la Cour Céleste	76

## Index des plans

Afrique - le plateau des Grands Lacs	KE	9
Appartement de Tewfik	LO	45
Australie	AU	8
Boutique d'équipements de Mortimer Wycroft	AL	5
Boutique de Tandoor Singh	KE	48
Boutique Ju-Ju	NY	48
Bureaux du Scoop	LO	15
Caverne de la Femme Boursoufflée	SH	63
Caverne de M'Weru	KE	59
Chambre 410	NY	35
Chemins de fer australiens	AJ	16
Chutes du Dingo	AJ	90
Club de jazz	NY	26
Commissariat de Saint Kilda	AU	11
Compagnie maritime Randolph	AJ	53
Décalle souterrain	CA	63
Demeure d'Omar Shakil	CA	53
Demeure de Mu Hsien	SH	59
Egypte	CA	9
Emerson Import (entrepôts)	NY	55
Entrepôts de Ahja Singh	KE	41
Entrepôts de Ho Fong	SH	39
Excavations de l'expédition Clive	CA	57
Grand Temple	KE	63
Île du Dragon gris	SH	61
Immeuble Penhoy	LO	38
Itinéraire au Kenya	KE	40
Kenya	KE	7
La cite sous les Sables	AJ	70
La cite sous les Sables - sous terre	AU	71
La Dame Noire	SH	50
Le Caire (plan A3)	CA	22
Londres (plan A3)	LO	10
Londres et ses environs	LO	12

M-N-O		
Maison de Holborn Mews	LO	59
Maison Monte	AL	68
Maison Mox	LO	48
Maison Slattery	AJ	92
Melbourne	AW	19
Métra de New York	NY	18
Métra londonien	LO	18
Mosquée Ibn Touloun	CA	56
Musée de Shanghai	SH	47
New York (plan A3)	NY	16
Organisation des trains	KE	43

P-Q-R		
Prospero Press	NY	40
Pyramide incinée	CA	74
Pyramides de Gizeh	CA	33
Quartier général de L. n	SH	70
Reais de chasse du Colonel Endicott	KE	75
Residence Carlyle	NY	41
Residence de Ho Fong	SH	42
Royaume-Uni (carte)	LO	6

S-T-U-V		
Shanghai (plan A3)	SH	24
Sydney (centre ville)	AL	28
Temple du Bast	CA	88
Tigre Trébuchant	SH	37
Vent d'Ivoire	LO	56

## Index des créatures

A-B-C		
Animation kanyane	KE	16
Autres dieux inférieurs	LO	56
Bunnyp	AL	112
Chakota	NY	51
Chat	CA	12
Cobra égyptien	CA	13

D-E-F		
Dromadaire	CA	10
Enfants du Sphinx	CA	70
Esprits australiens	AL	35
Fantôme de Buckay	AJ	89
Femme Roussouffée	SH	65

G-I-L		
Gonilles	SH	72
Metap	CA	54
Hippopotame du Nil	CA	10
Hyène	CA	11
Langue Sanglante	KE	62

M-N-O-P		
Mim	AW	78
Mudjewang	AL	84
Ouvriers Profonds	SH	66
Père de toutes les chauves-souris	AJ	85
Petites goules	KE	74
Polypes volants	AL	72
Profonds	SH	62

R-S		
Race supérieures de sénateurs	AL	80
Regton de Nyarlathotep	KE	54
Shantak	LO	54
Shoggoth	SH	69
Shoggoth-Twisha	SH	68
Sphinx noir	CA	68
Spathasaa	LO	58

Y&Z		
Vampires de feu	KE	44
Villages hybrides	SH	67
WU, chat démon	SH	77
Zombi	NY	52
Zombies	AW	76

## Index des ouvrages

Citaaat Aquadlingen	KE	46
Histoire du prêtre de Kwan	SH	46
La Déesse de l'Éventail noir	SH...	46
La vie d'un Dieu	NY	46
Le livre d'Yvon	NY	47
Le peuple du monolithe	NY	47
Les fragments de G'harnie	LO	47
Les manuscrits gnoboliques	NY	46
Les rites noirs de Luven-Keraph	CA...	06
Les sectes secrètes d'Afrique	NY	49
Les sept livres cryptiques de Hsan	SH...	50
Libre Ivonis	LO	47
Livre d'Yvon	SH	46
Livre de Dzyan	LO	47
Magie véritable	SH	46
Merveilleuse intelligence	AU	59
Texte de R'lyeh	SH	46

## Index des sortilèges

Chasse-trappe temporelle	AU	82
Chercher Ce Qui Est Perdu (magie tribale)	KE	63
Choc aveuglant	KF	53
Commander une nuée de chauves-souïs	A...	88
Créer un zombie	NY	22
Déflagration mentale	NY	22
Domination	CA	57
Envoyer des Rêves	NY	92
Epuiser le Pouvoir	A...	53
Étreinte de Chibhu	SH	45
Instiller la Peur	AU	88
Larme de fond	SH	45
Oeil de la Lumière et des Ténèbres	SH	51
Parler Avec les Oiseaux/Serpents (magie tribale)	KE	53
Parole de Mort	AU	88
Roue de Brume d'Elbon	NY	52
Sceau d'Ials	CA	80
Sérénité (magie tribale)	KE	53
Trouver un portail	SH	51

## Index des artefacts

Boî de cuivre poli	NY	51
Bracelet du Raja Hajl	CA	70
Ceinture de Nitocris	CA	61
Coffret	LO	40
Flores en grès (deux)	LO	47
La masque de Hayama	NY	50
Miroir du Gal	LO	47
Oeil de la Lumière et des Ténèbres	SH	52
Sceptre sculpté	NY	51
Sceptres jumeaux	LO	47
Semo-lète de métal gris	NY	51
Urme	LO	40

# Trömbinoscope



Abdel Hamsha LO 5



Adorateur AU 42



Adorateur LO 42  
Frasque du Prisonnier



Adorateur KE 2  
Cote Langle Nangle



Adorateur CA 1  
Frasque du Prisonnier



Adorateur AU 43  
Cote Langle



Adorateur AU 42  
Cote Langle



Adorateur NY 25  
Cote Langle Sangam



Adorateur de garde CA 61



Adorateur SH 28  
Cote Langle



Agnès Brown CA 51



Aha Singh KE 42



Aha Singh A 4



Anthony Cowles (Pr) NY 55



Auguste Loret CA 50



Bahadur NY 26



Bertha Shapley LO 61



Bertha Shapley A 4



Bertha Shapley KE 42



Bertha Shapley KE 42



Ben S. Ford SH 44



Ben S. Ford AU 98



Ben S. Ford A 4



Ben S. Ford AU 54



Ben S. Ford KE 42



Dayman CA 27



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Ed CA 28



Jonathan M. Cohen 95



John F. ...



...



John ...



Jonathan ...



Jonathan ...



...



...



...



...



...



...



...



...



...



...



...



...



...



...



...



...



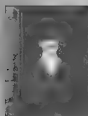
...



...



...



Monsieur Petiboo LO 26



Mordecai Lemming LO 41



Morimer Wycroft AU 59



Mu Hsien SH 50



Mukunga M'Dan NY 42



Muldoon le cinglé AU 57



N. N. N. 58



N. N. N. 59



N. N. N. 60



N. N. N. 61



N. N. N. 62



N. N. N. 63



N. N. N. 64



N. N. N. 65



N. N. N. 66



O. O. O. 67



O. O. O. 68



O. O. O. 69



O. O. O. 70



O. O. O. 71



Robt. Huston A. 52



Roger Canine S. 4 56



Roger Condon A. E. 74



Sam M. Ga K. 69



S. S. S. LO 76





9. 49



Soudes 44



Tandoor Singh KE 47



TEWfik al-Sayed LO 44



45



28



46



Unbs d'El-wasta CA 51



Vern Starnary AU 91



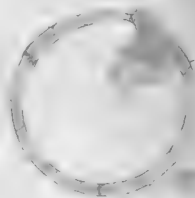
Victoria Post NY 47



48



49



# L'expédition Carlyle portée disparue

MOU

Les Masques  
de Nyarlathotep



## Introduction

Les masques de Nyarlathotep sont la plus mystérieuse légende  
de l'histoire pour le grand public d'aujourd'hui.  
Cette édition regroupe plus de 70 pages et 100 illustrations, de  
manière que les lecteurs de toutes les époques  
7 chapitres vous conduisent de la légende à la réalité,  
pour la faire revivre et la rendre à son véritable sens,  
jusqu'à déifier Nyarlathotep ....



5944843



9 782917 994443

New York



CHICKADEE



# Table des matières

## 5-21 - New York

Cadre & ambiance	5
Généralités	6
Présentation	6
Histoire récente	8
Géographie	9
Climat	12
Informations pratiques	13
Vie quotidienne	13
Sortir	16
Centres d'intérêt	19
Visites diverses	19
Harlem et sa vie nocturne	21

## 22-27 - Le culte de la Langue Sanglante

Interactions avec les investigateurs	22
Effectifs	22
Rites	22
Lieux de rencontres	23
Relations avec les autres cultes	27

## 28-60 - L'aventure

Fiche résumé	29
Que devrait-il se passer ?	32
La chambre 410	33
La police de New York	39
Jonah Kensington	40
La résidence Carlyle	42
La boutique de l'horreur	47
Pistes secondaires	51





New York

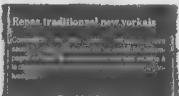


## New York

Nous sommes à New York en janvier. Voyage pour vos sens.

- **Visuel, couleurs.** Tout est blanc ou couleur « neige sale ». Le contraste est flagrant entre la blancheur des flocons et le béton raviné de traces d'humidité. Le tout parsemé d'une végétation en sommeil, que d'aucun qualifierait de « morte ».
- **Visuel, formes.** Formes minuscules grouillant dans une forêt de gratte-ciel, d'immeubles art déco, d'hôtels aux escaliers en métal, toutes munies d'un petit nuage de buée au coin de la bouche. Grandes avenues disposées à l'équerre. Colis remontés et chapeaux vissés qui se précipitent dans les bars et autres lieux chaleureux.
- **Sons.** Tout est cotonneux sur un fond bruyant d'une cité en expansion constante. Personnes hurlantes, klaxons, trams, tra vaux aux coins des rues.
- **Odeurs.** Nourritures cosmopolites sur fond de bitume froid.
- **Toucher.** Un froid mordant qui s'insinue partout.
- **La neige.** Pensez aux déplacements glissants, aux malus en conduite, mais aussi aux traces laissées dans la neige.

## Cadre & ambiance



## Généralités

### Présentation

Les twenties sont les témoins de l'apogée de la Grosse Pomme (surnom sans doute dû au trophée de cette forme obtenu lors des courses hippiques). La migration des noirs du Sud va faire naître un Harlem métissé, artistique et populaire en cette période de prohibition (loi Volstead en 1919). On y entreprend, on monte des clubs, des « lunds » (speakeasies ou bars clandestins). La minorité noire développe sa propre culture poussée par de nombreux écrivains et dramaturges, au-delà de la simple misère de ces quartiers.

Les rues sont bondées d'une foule qui se croise entre les véhicules particuliers encore poisseux, les tramways et les porteurs à bras. 213 000 véhicules parcourent en 1920 les rues de la ville, alors qu'à la même époque l'ensemble de la France en compte 236 000. C'est l'automobile qui a poussé à

la construction de l'essentiel des ponts de la ville, ainsi que la généralisation de l'asphalte posé sur le sol au lieu de la terre battue. Malgré l'extrême modernité de la ville, les habitants sont principalement d'anciens campagnards dont l'évolution n'a pas été aussi rapide que celle de la cité.

La cité est composée de cinq bourgs : Manhattan (comté de New York), le Bronx (comté du Bronx), le Queens (comté du Queens), Brooklyn (comté du Kings) et Richmond (comté de Richmond). Tous les bourgs sont connectés par des ponts, des tunnels et des métros, à l'exception de Richmond, qui se trouve à 30 minutes de ferry sur l'East River depuis Lower Manhattan.

### Classes sociales

La haute société est passée de la bourgeoisie de sang et de mérite à une élite de riches hommes d'affaires, nombreux et extravagants, n'hésitant pas à sortir et faire état de leur réussite. Ce sont de jeunes roturiers aimant les beaux habits et la musique forte qui méprisent pas les couches inférieures mais en profitent.

Grandissante, la classe moyenne quant à elle est plutôt composée de professions libérales, tels les hommes d'affaires, les avocats et les docteurs. Installée dans les bourgs en plein développement du Queens ou de Richmond, elle découvre les voyages, les vacances et esquisse un projet de banlieue. Pour le moment, son industrie est à l'origine de la classe ouvrière fourmillante et en expansion. Un faible salaire ne permet que de se loger dans une cage à lapin, alors que les soirées sont ponctuées de théâtres miteux, billards et clandestins.

Classe ouvrière. La prospère industrie de New York nécessitant un flot incessant d'ouvriers. De l'expansion des infrastructures

de la ville à la fabrication de vêtements, tout exigeait d'innombrables hommes et femmes prêts à travailler de longues heures à l'intérieur ou à l'extérieur.

### Immigration

En 1920, la Péninsule héberge 5 600 000 habitants. Remontons le temps :

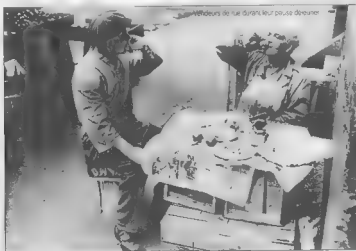
- Les débuts. 1626. La Nouvelle-Amsterdam est un petit comptoir hollandais de quelques dizaines de personnes. 1664, la ville devient anglaise et se rebaptise New York. Anglais, Écossais et Irlandais vont constituer le gros des arrivants désormais.
- 1827, abolition de l'esclavage à New York. Début d'immigration des Noirs du Sud agricole. 1840, une grande famine en Irlande. 1 250 000 Irlandais arrivent en 8 ans (admission et police surtout) ;
- 1870, les Juifs quittent la Russie suite aux promesses non tenues par le tsar Alexandre III ;
- 1892, ouverture de Ellis Island pour trier les nouveaux arrivants. La loi impose également aux compagnies maritimes des normes de sécurité et d'hygiène ;
- Les Allemands abandonnent le Lower East Side aux Juifs. Les Italiens créent une enclave, Little Italy, tandis que les Chinois de Canton, venus pour les chemins de fer, n'ont encore qu'une toute petite partie de ce quartier ;
- 1922, les Noirs arrivent du Sud où la négritisation enlève les travaux agricoles aux moins favorisés (mais aussi des Antilles dont Porto Rico).

### Limitations de l'immigration :

- 1875, prostituées et criminels ;
- 1882, malades mentaux et infirmes et tous les Chinois ;
- 1885, travailleurs déjà sous contrat afin d'éviter les trafics humains.

« Mes rares camarades de jeu n'appréciaient pas du tout mon insistance à jouer des événements historiques ou des scénarios cohérents. Les enfants que je fréquentais n'aimaient pas ces cachées, imposées, les leurs cris et bouillonnements me déconcertaient. Je détestais le simple jeu pour le jeu. Il me faisait une histoire »

H.P. Lovecraft, Lettres



New York



- 1891, polygames et tous malades contagieux.
- 1901, anarchistes ;
- 1907, enfants seuls de moins de 16 ans ;
- 1917, obligation de lire un texte dans sa langue maternelle ;
- 1921, quota 3% de chaque nationalité selon le recensement de 1910 ;
- 1924, il passe à 2% sur le recensement de 1890 les protestants et Anglo-saxons voient d'un mauvais œil la prépondérance des catholiques ou des juifs.

## Histoire récente

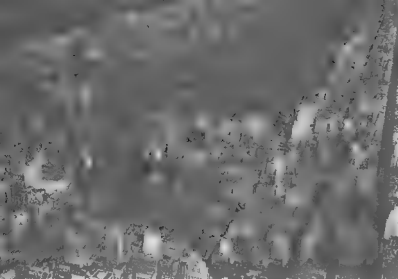
### Événements en 1925

- 1er janvier : La dix millionième automobile sort des usines Ford de Detroit. - À Pasadena, en Californie, Knute Rockne et son équipe des Fighting Irish infligent une sévère défaite à leurs adversaires de Stanford, battus 27 à 10. Rockne, l'ancienne star du football américain devenu entraîneur de son club, a mené cette saison ses joueurs jusqu'au bout du championnat sans une seule défaite.
- 17 janvier : Discours d'investiture du président Coolidge « L'affaire de l'Amérique, ce sont les affaires »
- 24 janvier : Éclipse totale de Soleil visible de New York
- 21 février : Lancement d'un nouveau magazine à l'humour sophistiqué, le New Yorker, sous la direction de Harold Ross et de Jane Grant. La première couverture est signée R. A. Freeman
- 21 février : première édition du magazine de New York, un magazine satirique, philosophique et littéraire, qui commence

par se moquer du maire Hylan - il ne sera pas réélu en 1926.

- 4 mars : Début du second mandat du président Calvin Coolidge
- 20 avril : Réactions enthousiastes à New York à la première de *Madame Sans-Gêne*, film produit par la Paramount, tourné en France par Léonce Perret, avec la grande star américaine Gloria Swanson
- 24 mai : A New York, des cambrioleurs pillent l'appartement de l'écrivain Lovecraft
- 23 juin : Disparue depuis cinq semaines, l'évangéliste A. A. S. Simple McPherson réapparaît à l'hôpital Calumet de Douglas en Arizona
- 10 juillet : Le procès de Scopes atteint des sommets à Dayton : appelé à la barre par la défense (ce qui est une première), le procureur William Jennings Bryan, si brillant auparavant, est déstabilisé par les questions de l'avocat Clarence Darrow. Présenté comme un spécialiste de la Bible, Bryan ne se montre pas sous son meilleur jour. L'interrogatoire mené par Darrow démontre son ignorance totale de la critique de la Bible, que pourtant il condamne. Bryan avoue qu'il ne croit pas que Joshua ait pu immobiliser le Soleil et prétend que les six jours de la Genèse ne signifient pas forcément six journées de 24 heures
- 3 septembre : Le dirigeable de la Navy, « Shenandoah », explose dans l'Ohio lors du vol Scottfield Saint-Louis : décès des treize hommes d'équipage. Le colonel William « Billy » Mitchell, un farouche défenseur de la propulsion aérienne, est accusé d'insubordination





Vue aérienne de Manhattan avec Central Park en arrière plan

- 23 novembre Première du film *Go West*, de Buster Keaton
- Une nouvelle équipe de base-ball est créée, les Giants, pour jouer dans le Meadowlands Stadium, en plus des Yankees (créés en 1901)
- Début de la construction du pont George Washington reliant Manhattan au New Jersey, dessiné par l'architecte du Port de New York
- Alain LeRoy Locke publie *The New Negro : An Interpretation*

#### Personnalités de 1925

- **Président** : Calvin Coolidge (Républicain) (jusqu'en 1923)
- **Vice-président** : Charles G. Dawes
- **Jed F. Hylan**, homme politique, est le maire Démocrate de New York depuis 1918
- Charles Francis Murphy, homme politique chef de Tammany Hall, association d'aide aux immigrants - en particulier irlandais - qui contrôlait le parti Démocrate à New York
- Al Smith, homme politique Démocrate, est le gouverneur de l'état de New York depuis 1923
- George Herman Ruth Jr, sportif, surnommé « Babe » Ruth ou le « Bambino » l'un des meilleurs champions de baseball américain, se retrouve malade officiellement à cause « d'un soda et d'un hot-dog »
- Warren G. Harding, homme politique Républicain, est Président des États-Unis depuis 1923
- Francis Scott Fitzgerald, écrivain, sort *Gatsby le magnifique* en avril

#### Géographie : les différents quartiers

##### Île de Manhattan

La population de l'île de Manhattan est composée d'un ample mélange racial, culturel et ethnique qui en fait le creuset

de l'Amérique. Elle elle-même couvre une superficie de plus de cinquante kilomètres carrés sur une forme oblongue d'une vingtaine de kilomètres de long pour moins de quatre kilomètres de large. Les New Yorkais voient trois sections : Uptown, Midtown et Downtown (la plus ancienne).

Sur bien des points, l'Upper Manhattan est un modèle réduit d'universités et d'édifices rassemblés sur le West Side, appartements de classe moyenne alignés dans les rues du nord, clubs de jazz et de danse explosant à Harlem, et clapiers grises entourés d'usines sur l'East Side.

Il faut insister sur les changements de paysage urbain lorsque les investigateurs visitent cet endroit, en dérivant les clapiers surpeuplés de Harlem et l'architecture grandiose des facultés, des instituts et des universités. Ces juxtapositions soudaines sont le cœur de l'atmosphère de cet échafaudage de New York.

##### Le Bronx

• **District d'University Heights**. De nouveaux appartements aux murs de pierre brute se multiplient sur les coteaux d'University Heights. C'est une extension de Manhattan et de la New York University, à qui il doit son nom. Contrairement aux quartiers plus au sud sur la rivière Harlem, les résidents des Heights sont majoritairement des ouvriers qualifiés ou des professions libérales.

• **District de Mott Haven**. Un pot-pourri d'usines grises, de dépôts ferroviaires, de réserves de charbon et des stocks de bois. Dans ce spaghetti industriel sont mélangés des immeubles d'appartements et des clapiers, regardés des milliers d'ouvriers qui boivent dans les entreprises de Mott Haven. L'air est souvent lourd des fumées aigres rejetées par les usines, qui se déposent en une fine couche

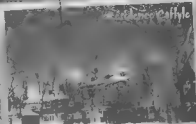


## THEATRES

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840.

---

W  
Kingland  
UNION  
Not after Jan  
S



Prospero Press

*A T L A N T I C    O C E A N*

NEW YORK  
( GREATER )

Scale  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 $\int_{\Omega} \nabla u \cdot \nabla v = 0$



2013

de poussière sur les bâtiments de la région. Contrairement aux édifices lumineux du nord, ici le métal et la pierre ont une couleur terne et maussade.

- **Woodlawn.** Quartier pittoresque, assez loin de Manhattan pour garder une atmosphère plaisante de petite ville, il est principalement composé de résidences privées habitées par des familles de la classe moyenne.
- **Westchester Heights.** L'arrivée de la Prohibition a rapidement changé la musique du quartier d'un requiem à une chansonnette. Avec l'interdiction de l'alcool arriva la Woodmansten Inn, qui fut instantanément un haut lieu de la nuit, populaire pour son blues, son jazz et le tord-boyaux qui y coulait à flot.

### Queens

Les 300 kilomètres carrés de Queens sont composés des deux plaines, une au nord, l'autre au sud, séparées par une chaîne de collines. Depuis l'époque des colons hollandais jusqu'au boom de l'immobilier des années 20, ces terres sont emmaillées de fermes éparses et de petits villages peignant un paysage pastoral. Même après que le métro ait été introduit dans le bourg, seuls les quartiers nord ont été concernés par l'urbanisme. La plupart des sections restent relativement inchangées.

### Brooklyn

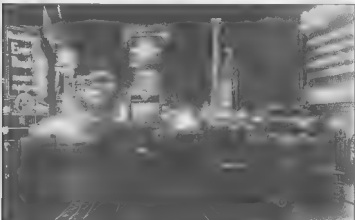
Brooklyn et Manhattan ont toujours été rivaux. La population de Brooklyn arrive seconde derrière Manhattan, mais elle a le record de la surface de taudis. Manhattan n'est pas loin derrière, tout en distançant les bourgs restants. L'extension du métro enflamma la frénésie immobilière, faisant exploser la population du bourg et lui valant son surnom de « logement de New York ».

### Climat

Climat continental tempéré caractérisé par une humidité assez forte.

Les hivers sont froids, avec une température moyenne de 0°C, et les étés sont chauds avec une moyenne de 24°C. Contrairement au reste de l'état où l'hiver est glacial et l'été étouffant, New York bénéficie des effets modérateurs de l'océan qui adoucit les saisons.

Le printemps et l'automne sont relativement doux. Au printemps, le mois de mai bénéficie d'une température moyenne de 17°C. À l'automne, les mois de septembre et octobre connaissent des températures moyennes respectives de 20°C et 15°C. Les précipitations moyennes annuelles sont de 1 070 mm, c'est-à-dire légèrement inférieures à celles de Brest. Il faut souligner les chutes de neige qui sont assez fréquentes en hiver.



Times Square la nuit

| Mois       | Jan | Fev | Mars | Avr | Mai | Jun | Juil | Août | Sep | Oct | Nov | Déc |
|------------|-----|-----|------|-----|-----|-----|------|------|-----|-----|-----|-----|
| Temp. (°C) | -3  | -2  | 2    | 7   | 12  | 17  | 20   | 20   | 16  | 10  | 4   | 0   |

Enfin, sachez que si le vent réussit à s'engouffrer entre les buildings de Manhattan, cela peut créer de fortes et soudaines bourrasques. Attention à vos parapluies !

## Informations pratiques

### Vie quotidienne

#### Banque & Monnaie

On peut retirer le fameux billet vert

- National American Bank of New York
- American Bank
- American Bond and Mortgage Guarantee Company
- American Exchange Bank, The
- Irving Bank-Columbia Trust Co.
- American Exchange National Bank
- American Mutual Credit Union
- American Savings Bank
- American Trust Company

Le dollar (USD,\$) est divisé en 100 cents ou quarter (25 cents) ou nickel (5 cents)

### Forces de l'ordre

Le début du siècle voit le fameux NYPD se professionnaliser : de nouvelles unités sont créées (Bomb Squad en 1905, Motorcycle Squad en 1911, Automobile Squad en 1919, Emergency Service Unit en 1926, Aviation Unit en 1929 et le Radio Motor Patrol (RMP) en 1932)

les empreintes digitales sont relevées et on « sert et protège » à l'aide du revolver Colt Police Positive (.38)

#### Les grades (en chemise blanche)

- Chief of Department
- Bureau Chief
- Assistant Chief
- Deputy Chief
- Inspector
- Deputy Inspector
- Captain
- Lieutenant

#### Les grades (en chemise bleu nuit)

- Sergeant
- Detective-Investigator / Detective-Specialist / Police Officer

83 commissariats, chacun étant rattaché à une circonscription municipale ensemble ils forment la division d'un quartier

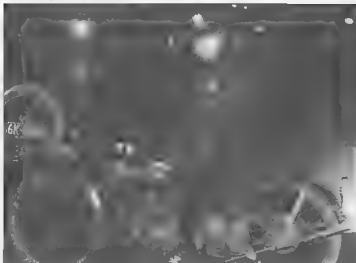
Commissariat général (240 Centre Street)

Bureau du commissaire, bureau des Personnes disparues et quartier général de la division des Detectives

### Port d'arme

Les armes à feu portées par les policiers des Etats-Unis ont déjà été abordées dans le *Manuel des Armes* (éditions Sans-Detour), mais nous allons en redonner quelques éléments pour 1925-1926, moment de la campagne.





Les lois régissant la possession et le port des armes sont définies état par état uniquement. Il n'existe pas de loi fédérale - celle-ci ne sera établie qu'en 1934 suite à l'utilisation de plus en plus massive des armes automatiques par les gangsters. En 1925, grâce à la constitution, tout Américain a droit à se munir d'une arme, dont l'enregistrement est très simple et peu coûteux. Le port d'arme nécessite également une déclaration à la police, mais n'est en général qu'une simple formalité pour qui dispose d'un casier judiciaire vierge.

L'État de New York est cependant l'un des plus regardants - étant principalement un lieu urbanisé, la possession d'arme dans un espace confiné pose plus de problèmes que dans les États disposant de grands espaces, en particulier de chasse. Il n'est donc pas évident que les investigateurs puissent posséder une arme - sauf si leur profession le permet. Il faut cependant remarquer que les « boys » revenant de la Grande Guerre ont en général ramené avec eux des armes provenant d'autres armées européennes, et un investigateur anciennement militaire peut tout à fait en posséder une. La plupart du temps, l'usage d'une arme à feu dans un lieu public ne donnera lieu qu'à la confiscation de l'arme et le paiement d'une amende, à de très rares cas une durée d'emprisonnement - tant qu'il n'y a pas mort d'homme. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, la législation est donc particulièrement souple, mais personne ne se balade de manière visible avec un fusil au bras, car ceci serait moralement incorrect - mais pas véritablement illégal.

## Communications

### • PTT

Avec plus de 10 millions de postes, le téléphone commence à être très répandu aux USA. Administrations, postes de police et autres bâtiments gouvernementaux en sont équipés. Un clapier à Harlem, 10% de chance, un club chic sur Broadway, 90%.

### • Radios

Les premières émissions de radio datent de cette époque qui en voit l'explosion. En 1922, 600 stations sont réparties sur le sol américain dont KDKA qui émet de Pennsylvanie depuis le 2 novembre 1920 (Quid de ces 4 lettres ? La première signifie à l'est (K) ou à l'ouest (W) du Mississippi, les trois autres sont souvent choisies pour leur signification phonétique comme KKKK pour KISS FM).

### • Journaux

- Daily Worker
- Negro World hebdomadaire
- New York Times quotidien
- World (jusqu'en 1931)
- New York Pillar Raposte - quotidien

## Religion(s)

En raison de l'immigration, les USA sont un mélange de Protestants, Catholiques, Juifs et Orthodoxes. À cette époque, ce sont les protestants qui sont majoritaires par leur nombre et leur influence.

## Se déplacer

### Transports en commun

Interborough Transit Corporation (IRT) et la Brooklyn-Manhattan Transit Corporation (BMT)

- **Metro souterrain** le plus utilisé, 24/24h, 5 cents pour toute une ligne (2 cents pour passer de IRT à BMT)





- **Méto aérien** : le El (Elevated Rail) 24/24h, 5 cents le ticket
- **Bus et Trolleybus** (bus électrique avec caténaire) 5 cents le ticket
- **Ferries** pour Coney Island, Bedloe Island (où se dresse la Statue de la Liberté), Richmond (Staten Island) et beaucoup d'autres endroits à New York et dans le New Jersey. C'est souvent le seul moyen de s'y rendre à partir du South Ferry Pier, dans Downtown Manhattan. Le ticket : 5 cents par personne et 40 cents par véhicule

#### Transports terrestres

- **Les fameux taxis jaune et noir** sont un moyen de se déplacer dans toute la ville, si l'on a les moyens de se le payer. Prix moyen de la course hors négociation, 15 cents pour le premier quart de mile et 5 cents par mile supplémentaire
- **Gares** Grand Central (42e rue et Vanderbilt Avenue), Pennsylvania Station (7e Avenue et 8e Avenue entre les 31e & 33e rues)

#### Transports aériens

Les premiers aéroports ouvrirent dans les années 1929-30, donc jusque-là, les rares vols volaient décollaient de terrains vagues publics ou privés, convertis pour l'exploit à venir en aéroport pour les mondains et les journalistes.

#### Transports maritimes

Le port de New York regroupe les littoraux de Manhattan, de Brooklyn et de Staten Island. On peut y prendre liners pour les destinations lointaines et ferry pour Staten Island par ex. nple. Mais son point d'entrée principal est l'embarcadere d'Illis Island, accessible par un pont le joignant au Liberty State Park.

#### Sortir

##### Hôtels

- **Hôtel Chelsea**, Manhattan, 222 West 23e rue, entre la 7e et la 8e Avenue l'hôtel où tout va débiter
- **Uptown**
  - Manhattan Towers (Broadway av. & 76e rue)
  - Midtown Hotel (Broadway av. & 61e rue)
  - Emerson Hotel (166e rue & 75e rue)
- **Midtown**
  - Blackstone Hotel (58e rue N° 50)
  - Gotham Hotel (5e av. & 54e rue)
  - Hampshire House (Central Park South, N° 50)
  - Barclay Hotel (Lexington av. & 48e rue)
  - Capitol Hotel (8e av. & 56e rue)
  - Vanderbilt Hotel (Park av. & 34e rue)
  - Pennsylvania Hotel (7e av. & 33e rue)
  - Imperial Hotel (Broadway av. & 32e rue)

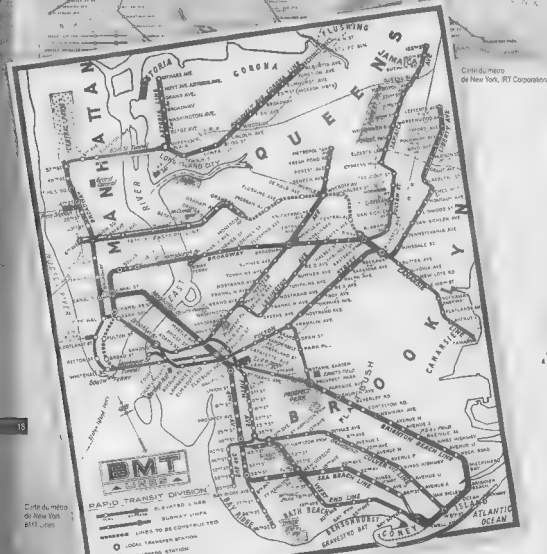




# ROUTES OF THE INTERBOROUGH RAPID TRANSIT COMPANY.

NEW YORK

Carte du métro  
de New York, RT Corporation



Carte du métro  
de New York  
BMT Lines



#### • Downtown

- Lafayette Hotel (University Pl. & 9e rue)
- Ledonia Hotel (28e rue est, N° 42)
- Arlington Hotel (25e rue ouest, N° 18)

#### Bars & Speakeasies

Cf. les « lieux de rencontre du Culte » et  
« Harlem et sa vie nocturne » page 21

#### Boîtes de nuit

- Havana Madrid (Broadway av. & 51e rue)
- Stork Club (53e rue Est, N° 3)
- Small's Paradise (7e av. & 153e rue)
- Connie's Inn (7e av., N° 2221)
- Savoy Ballroom (Lenox av., N° 596)

## Centres d'intérêt

### Visites diverses

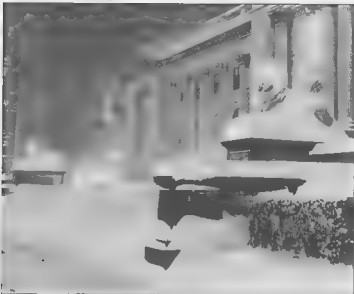
#### New York Central Library

(bibliothèque) 5e avenue et 42e rue

Construite en 1911, la branche principale de la bibliothèque publique de New York est le résultat de la fusion des bibliothèques Astor, Tilden et Lenox, trois des plus grandes collections privées de la ville. Le style néoclassique, avec une colossale arche triple comme entrée, est approprié pour la plus vaste bibliothèque ouverte au public de New York. Dans les années 20 et 30, elle n'avait comme rivale que la Bibliothèque du Congrès

Photo: AP/Wide World





Les études effectuées ici fournissent un bonus de 20% sur les tests de Bibliothèque, et réduisent les temps de recherche d'un quart en raison de la richesse des collections de textes et de la perfection du système de catalogage. Le bâtiment abrite également une importante collection de textes rares, comprenant des manuscrits originaux américains et anglais.

Une permission spéciale est nécessaire pour consulter les tomes anciens de la Salle des Livres Rares. Les professeurs et les chercheurs peuvent l'obtenir sans difficulté, bien que le processus prenne jusqu'à 2012 jours. Un test réussi de Statut académique réduit de moitié le délai d'approbation. Si l'investigateur n'est pas employé par une faculté ou une université, alors un test réussi de Crédit est aussi nécessaire pour conclure le processus d'approbation. Des lettres de référence augmentent les chances de succès. Un test de Statut académique contre l'auteur de la lettre confère un bonus cumulatif de 5% à l'investigateur postulant.

#### Bellevue Hospital

(Médecine légale) 1e av. et 27e rue

Couvrant presque douze blocs, cet hôpital proéminent est parmi les plus anciens hôpitaux généraux des États-Unis. Établi en 1811, Bellevue est l'un des hôpitaux les plus grands et les plus compétents de la ville pendant les années 20, capable de traiter la plupart des maux. Bellevue est célèbre pour être le premier hôpital à

avoir ouvert un service d'urgence et à employer des ambulances. En 1868, il s'agissait alors de carioles tirées par des chevaux, qui avaient été remplacées par des automobiles dans les années 20. Grâce à son central téléphonique fonctionnant 24 heures sur 24, l'hôpital est toujours prêt à répondre rapidement aux appels à l'aide.

• **Médecine légale** : Le bureau du médecin légiste de New York est situé dans le Centre de Bellevue. Toutes les autopsies du comté de New York sont pratiquées ici. Les corps, identifiés ou non, sont stockés sur place en attendant.

• **Pavillon psychiatrique** : À la fin des années 20, Bellevue commença à ressentir les tiraillements de leur aile psychiatrique débordée. Les cas dont elle était chargée allaient de la psychiatrie clinique au traitement de la dépendance à l'alcool ou aux drogues. La variété et la quantité des patients menèrent bientôt à une surpopulation, forçant l'hôpital à créer un bâtiment distinct pour la psychiatrie en 1936. En quelques années, lui aussi ne suffit plus.

Dans les années 20, le pavillon psychiatrique de Bellevue, qui comprenait une aile pour les hommes et une autre pour les femmes, servait principalement pour les cas violents liés à des crimes. Les patients amenés ici étaient généralement internés en attente d'un procès. Les vagabonds et les patients souffrant de dépendance étaient aussi des candidats courants pour les lits... ou pour les camisoles.

## Harlem et sa vie nocturne

### Sugar Cane (bar clandestin)

54 Avenue et 135<sup>e</sup> rue ouest

C'est l'un des fameux *clandestines* « noirs et bronzés » de Harlem, fréquenté par des fêtards de tous âges, de toutes les races. La nuit de huit mètres par quarante accueille généralement un groupe de trois musiciens, parfois accompagné par une chanteuse mélancolique. Il y a également une poignée de tables en bois d'acacia, et jusqu'à une centaine d'invités. Ouvrant dans la soirée et toujours vaillant quand le soleil se lève à l'horizon le matin suivant, la foule tapageuse boit, chante et danse dans ce sous-sol confiné et humide. En haut d'un escalier étroit est assis un portier qui inspecte les arrivants par un judas avant de tirer une chaîne pour les laisser entrer.

Occasionnellement, des musiciens professionnels des boîtes de nuit environnantes passent après 3 heures du matin, heure de fermeture des cabarets respectables. Ils se joignent au tumulte, jouant du jazz pour les fêtards, qui leur jettent des billets s'ils apprécient le spectacle. Lorsque les investigateurs visitent le Sugar Cane pour la première fois et s'ils ne sont pas accompagnés par un client régulier, ils doivent soit connaître le mot de passe ou user de Baratin auprès du portier. Donner les noms de quelques clients populaires augmente leurs chances, à moins qu'ils n'obtiennent une Reussite Critique : ce résultat fait que le portier envoie un gang de brutes sur les investigateurs après leur départ, pensant qu'ils sont de la police ou pire.

Une rue typique d'Harlem





**Mukunga M'Dari**  
(Ennem)

Mukunga est un Africain de 36 ans moulé à l'air mauvais, intelligent et sans vraiment de pitié. Les cheveux très courts, il se donne un certain style en portant perçus. Un t-shirt à col boutonné et un pantalon de belle coupe, une grande veste épaisse au col remonté dont les poches attirent qu'il se déplace toujours armé.

Ce dangereux adversaire prend grand plaisir à massacrer les ennemis de son Dieu. Mukunga sait où se trouve le Montagne du Vert Noir, ce qu'il aime le temple et quels sont les dessins de Nyarlahotep mais jamais il ne parlera à moins d'être forcé par magie. Menacé de mort, il consacre ses derniers instants à contacter Nyarlahotep et à prier pour la vengeance du dieu (1% de chances pour que ce dernier lui accorde satisfaction). Mukunga prévient Edward Gavigan s'il apprend que des fouteurs comptent enlever à Londres, mais seulement quand il n'a plus aucune chance de chasser lui-même les blasphémateurs. Il ne connaît que très peu de choses sur le culte chrétien du Nyarlahotep et n'a aucun moyen de l'identifier si les investigateurs choisissent de se rendre d'abord à Shanghai.

Devoir le jour, Mukunga vit dans une chambre sordide de la 129e Rue dans l'East Side. Il ne possède là qu'un matelas, quelques vêtements et diverses sculptures africaines dont la plupart ont une signification occulte, comme le souligne une note de Solomon occulte. Mukunga s'entraîne parfois à suivre sans être vu les promeneurs de Central Park. Or le retour souvent chez « La Croix Mabel », un bar malin (cf. page 25) fréquenté par les Africains de New York. Les habitants connaissent Mukunga et affirment qu'il a le pouvoir, le Ju-Ju. Ils ne se trompent pas.

#### Phrases types

- « Attrapez ces blasphémateurs et remettez-moi ça »
- « Mises blancs, vous allez rejoindre le Mère Visages et subir une mort atroce et douloureuse »
- « Cette souffrance n'est rien en comparaison de ce qu'il attend » (il grave la rune sur le front de la victime)



# Le culte de la Langue Sanglante

(branche new-yorkaise)

**Inspirations** James Bond, *Vivre et laisser mourir*, la joyeuse bande de Monsieur Gradbonnet

La plupart des adorateurs sont des Kenyans résidant illégalement aux États-Unis grâce à de faux papiers américains. Au cours des deux dernières années, le recrutement du culte s'est étendu aux cercles les plus pervers du monde New Yorkais et la race a cessé d'être une condition sine qua non. Le culte tire son nom de l'unique tentacule rouge sang qui tient lieu de visage au dieu, un avatar de Nyarlahotep.

## Interactions avec les investigateurs

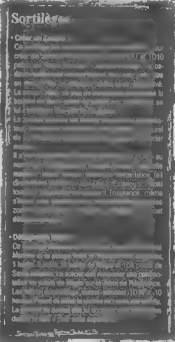
- **Neutre** : l'équipe prend une chambre dans Harlem, va dans les bars et autres
- **Attention** : ils commencent à poser des questions sur Elias et/ou Carlyle, ils sont un peu trop insistants, ils viennent souvent dans les bars du culte > Menaces : symboles sur la porte de leur chambre, cadavres d'animaux sur le paillason, coups de téléphones, impression d'être observés
- **Danger** : visite de la Boutique Ju-Ju, questions très (trop) précises sur le culte ? Survivants si ça continue, dans une ruelle sombre ils s'attaqueront : un personnage isolé D'abord pour lui faire peur, mais si ça ne suffit pas

Leurs modes opératoires, les marques qu'ils laissent sur leurs victimes et les armes utilisées peuvent mener un anthropologue sur la piste des tribus kényanes (prévoir une possible visite à l'Université de New York, département d'anthropologie, 44e Ouest, 4e rue. Un spécialiste peut aussi probablement connaître un collègue à Arkham, Cowles, si vos investigateurs manquent d'inspiration)

## Effectifs

- Mukunga, le grand prêtre (la brute fûtée).
- Silas, le vieux lieutenant
- La garde rapprochée : Hadiya (le cadeau de Dieu en Swahili), Jaban (brave en Swahili) et Kilima (montagne en Swahili).

- Une cinquantaine d'adorateurs venant plus ou moins à chaque fois aux soirées rituelles.
- Une centaine de petites mains et de guetteurs de tous âges payés à la course, au renseignement, dont une vingtaine vraiment actifs et prêts à s'introduire dans une chambre d'hôtel par exemple ou à en découdre dans une ruelle sombre



## Rites

Les tueurs de la Langue Sanglante utilisent généralement le pranga, un long couteau de brousse africain, mais les plus américains emploient parfois des armes à feu. Les bourreaux et assassins du culte arborent une coiffe hideuse qui ornent leur front d'un tentacule rouge tortillant



Un Pringa, l'arme rituelle du culte

## La cérémonie mensuelle

Même si le culte se réunit chaque semaine, les rites sacrificiels n'ont lieu qu'une fois par mois : 2D20+10 adorateurs y participent. Les autres sorts de réunion servent à accueillir de nouveaux membres, débriefer sur les informations glanées en ville, communiquer les nouvelles actions effectuées par le culte kényan via Ahja Singh, décharger et entreposer les marchandises réceptionnées en provenance de Mombasa.

Les cérémonies mensuelles requièrent au moins deux victimes. Celles-ci sont généralement kidnappées quelque part dans Harlem, le jour même du sacrifice, et conduites à la boutique peu de temps avant le rituel. Si la victime s'avère être un investigateur, elle y est amenée plus tôt dans la journée, cachée dans une caisse. Les autres adorateurs commencent à arriver vers 1 h. La cérémonie démarre à 1 h 30. L'arrivée des adorateurs par dizaines laisse bien sûr supposer qu'il existe d'autres pièces ou un sous-sol.

Les voisins pourraient renseigner les investigateurs (s'ils savent s'en faire des amis) sur les nuits de rituel ou leur téléphoner pour les prévenir de la venue de nombreuses personnes. Aucun garde ne se tient dans la cour pendant les rites. La plupart des adorateurs arrivent entre 1 h et 1 h 30 et il y a donc 75% de chances pour que 1D6 d'entre eux arrivent derrière les investigateurs si ces derniers ont choisi cette plage pour pénétrer dans la boutique. Cette probabilité tombe à 10% après 1 h 30.

Lorsque les adorateurs pénètrent dans le couloir en sous-sol, ils ôtent leurs vêtements et revêtent les affreuses coiffes du culte. Ils chantent et dansent pendant des heures, jusqu'à ce que Mukunga juge leur frénésie suffisante. Il grave alors la rune du culte sur le front des victimes et prononce une incantation où résonne distinctement le nom de Nyarlathotep. Les victimes sont alors poussées, hurlantes, vers le puits du Chakota tandis que la dalle est soulevée. De temps à autre, afin de prouver sa foi, un membre du culte s'y précipite avec elles de son propre chef.

Pour les rites, le grand prêtre Mukunga porte la robe de plumes. Il utilise les griffes de lion pour marquer les victimes de la rune du culte. Il s'en sert aussi comme arme si les investigateurs interrompent le rite. Si la force brute ne suffit pas à tuer ou capturer les intrus, Mukunga invoque alors une Horreur Chasseresse (il est le seul à pouvoir le faire, et il ne peut en invoquer qu'une par nuit).

Dans le brouhaha et l'excitation des rites, les investigateurs qui entrouvrent la porte de la salle des sacrifices pour jeter un coup d'œil passent inaperçus. Même s'ils ouvrent complètement, il faut 1D3 minutes pour qu'on les remarque. Comme on peut l'imaginer, le culte n'apprécie pas les intrus et tous les adorateurs ne manquent pas de se lancer à la poursuite des importuns afin de les capturer et de les sacrifier à leur dieu infâme. Aucune arme ne se trouve dans la salle des sacrifices et les poursuivants ne prennent pas le temps de fouiller dans leurs vêtements pour sortir les leurs. En revanche, si la chasse continue jusqu'à la boutique, ils se saisissent des lances, coutelas et gourdin en exposition. Cette course infernale peut se prolonger jusqu'à la capture ou la mort des investigateurs, à moins que ces derniers ne s'échappent leurs poursuivants. Quoi qu'il arrive, n'oubliez pas qu'une horde hurlante de nudistes en armes, lancée à la poursuite de parfaits gentlemen, ne peut manquer d'attirer l'attention de la police sur Lenox Avenue.

## Lieux de rencontre

Les membres du culte rôdent principalement dans Harlem autour de Lenox Avenue. Mais en cas de soupçons sur les investigateurs, ils peuvent les suivre dans les environs, généralement en transports en commun ou alors avec un taxi par exemple, outil de travail d'un membre du culte.

Petits restaurants et gargotes pas chers en swahili : *mkahawa* ou *hoteli*.

## Boutique Ju-Ju

[Lire Djou-Djou]

1 Ransom Court dans Harlem, crouches 137e rue à l'est et Lenox Avenue.

Quartier général, dans une échoppe de bibelots africains tenue par Silas N'Kwane. Le sous-sol du magasin a été agrandi pour

**Mukunga M'Dari**  
Grand prêtre du Dieu de la Langue Sanglante

### Caractéristiques

|     |    |              |     |
|-----|----|--------------|-----|
| APP | 15 | Prestance    | 75% |
| CON | 20 | Endurance    | 98% |
| DEX | 13 | Agilité      | 65% |
| FOR | 16 | Puissance    | 80% |
| INT | 15 | Compétence   | 70% |
| EDU | 0  | Connaissance | 01% |
| INT | 13 | Intuition    | 65% |
| POU | 17 | Volonté      | 85% |

### Valeurs dérivées

|                 |    |
|-----------------|----|
| Impact          | +2 |
| Points de Vie   | 18 |
| Points de magie | 17 |
| Santé Mentale   | 0  |

### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Sacrifier sauvagement | 65% |
| Compétences           |     |
| Attaisme              | 80% |
| Chant                 | 55% |
| Distorsion            | 75% |
| Mythe de Cthulhu      | 26% |
| Négociation           | 56% |
| Histoire naturelle    | 40% |
| Sciences occultes     | 45% |
| Vigilance             | 65% |

### Langues

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Nandi (Langue maternelle) | 90% |
| Anglais                   | 35% |
| Gikuyu                    | 30% |
| Kiswahili                 | 55% |

### Combat

|  |     |
|--|-----|
| Cran d'arrêt                               | 70% |
| Dégâts 1D4+2 (en tenue de ville seulement) |     |
| Grand Gourdin                              | 70% |
| Dégâts 1D8+2                               |     |
| Gaïfles de lion                            | 70% |
| Dégâts 1D4+2 par main                      |     |
| Pringa                                     | 70% |
| Dégâts 1D6+2                               |     |
| Bague                                      | 85% |

### Sortilèges

Contacter Nyarlathotep.  
Créer un Byakhee. Créer un Zombi.  
Dégradation Mentale. Épouser le Pouvoir.  
Fébrilement. Invoquer/Contacter une Horreur Chasseresse. Temble Malédiction d'Azathoth.



### La garde rapprochée de Mukunga

Sur le vu Maxime se demandait : « As-tu des choses à lui dire, ce soir ? » Les autres ne pouvaient pas de temps à l'attendre et le laissèrent aller. Il se dirigea vers la porte, mais il fut arrêté par un soldat qui lui dit : « Attends, on a besoin de toi. »



## Hedra

« Le cadeau de Dieu » (Swehla) Kanyan d'une vingtaine d'années (25 ans) aux yeux un peu trop écarquillés pour être honnête, parle très mal anglais, nerveux, il resin en est fier jusqu'à dire qu'il s'agit de drogué.



## Jabari

« Le brave » (Swahili, kabany âgé de 32 ans, depuis pas-  
sant à l'anglais) est un homme de 32 ans, originaire de  
Kenya, qui a été l'un des premiers à combattre dans le  
desfile du 11 septembre 2001. Il est convaincu d'avoir le des-  
sein de devenir un combattant professionnel.



## Kilima

• La montagne • (Swahili), 28 ans, Kényan souvent enrobé affubé d'une vilaine ocelline de la joue droite à la commissure des lèvres, ne parle quasiment pas anglais, mais connaît le français.

## Hedive

Homme du sein blême

14500 · J. Neurosci., November 11, 2009 · 29(45):14493–14500

[cf. tableau p. 306 de l'Appel de Clichy: édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou, p. 205 de la 5<sup>e</sup> édition française]

|                  |    |
|------------------|----|
| Valeurs dérivées |    |
| Santé mentale    | 0  |
| Points de vie    | 12 |
| Impact           | 0  |

## Compétence spécifique ou spéciale

|  |     |
|--|-----|
| Agir de façon<br>raisonnable et violente | 70% |
| Compétences                              |     |
| Athlétisme                               | 65% |
| Bataille                                 | 41% |
| Credit                                   | 25% |
| Discrétion                               | 10% |
| Négociation                              | 60% |
| Anti-espionnage                          | 15% |
| Archéologie                              | 1%  |
| Sciences exactes                         | 10% |
| Vigilance                                | 35% |

## Language

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Gikoyo (langue maternelle) | 50% |
| Anglais                    | 30% |
| Nandi                      | 40% |
| Kiswahili                  | 40% |
| Combat                     |     |
| • Pranga                   | 60% |
| • Dégâts 106+2             |     |
| • Bagame                   | 40% |

## Jabari

### Le futur du trio

Values derived

|              |    |
|--------------|----|
| Santa mente  | 0  |
| Ponta de vis | 11 |
| Impact       | 0  |

## Compétence spécifique (ou spéciale)

$$A = \begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & 1 \end{pmatrix} \in \mathbb{R}^{2 \times 2}$$

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Complices                |     |
| Chemists                 | 55  |
| Cryptanalysts            | 14  |
| Spies                    | 1   |
| Collaborators            | 0   |
| Sciences occultes        | 25% |
| Vigilance                | 85% |
| Langues                  |     |
| Chinese, anglo-américain | 44  |
| Anglais                  | 30% |
| Nandi                    | 30% |
| Kiswahili                | 30% |

## Combat

|                      |     |
|----------------------|-----|
| • Réchauffeur à 2 °C | 60  |
| Dégâts 1D6           |     |
| • Praga              | 40  |
| Dégâts 1D6+2         |     |
| • Bagarre            | 20% |

## Kilbuck

épais ou pas, c'est une brute

## (c) tableau p. 304

anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française).

|                  |    |
|------------------|----|
| Valeurs dérivées |    |
| Santé mentale    | 0  |
| Points de vie    | 16 |
| Impact           | 3  |

## Compétence spécifique (ou spéciale)

A 4.00 g sample of phenol,  $\text{C}_6\text{H}_5\text{O}$ , is dissolved in 100 g of benzene. The freezing point of the solution is  $-1.05^\circ\text{C}$ . Calculate the molar mass of phenol.

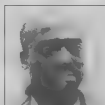
|                     |     |
|---------------------|-----|
| Compétences         | 75  |
| Connaissances       | 75  |
| Orientation         | 100 |
| Savoirs académiques | 150 |
| vidéo               | 25  |

## Language

|                    |    |
|--------------------|----|
| Number of subjects | 40 |
| Age                | 27 |
| Education          | 20 |

### Combat

|                 |     |
|-----------------|-----|
| - Pranga        | 40% |
| - Dogașts 1D6+2 |     |
| - Răzume        | 3%  |



## Adorateurs du culte de la Langue Sanglante (Figurant)

Ces adorateurs sont ceux qui pourront être utiles, sans le vouloir, à l'un ou à l'autre, peut-être vous servir à égayer la vie de nos lecteurs à l'ou autre moment opportun. La majorité du temps en situation régulière, ils évitent les forces de police ou essaient toujours de disparaître avant leur arrivée. Il en existe de trois types.

### L'invité aux soirées mensuelles

Le plus dangereux, connaît quelques secrets

Niveau : supposé

(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Chuluu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 8<sup>e</sup> édition française)

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Santé mentale | 0  |
| Poids de vie  | 10 |
| Poids de vie  | 12 |
| Impact        | 2  |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

Protéger la Langue Sanglante 70%

#### Compétences générales

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Athlétisme        | 50% |
| Conducte          | 10% |
| Discipline        | 10% |
| Mythologie Chuluu | 10% |
| Sciences occultes | 10% |
| Langues           | 10% |

#### Langues

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Chuluu, langue maternelle | 60% |
| Anglais                   | 10% |
| Malais                    | 10% |
| Kiswahili                 | 10% |

#### Combat

|           |     |
|-----------|-----|
| • Ruse    | 10% |
| • Degré 1 | 10% |
| • Degré 2 | 10% |
| • Degré 3 | 10% |
| • Degré 4 | 10% |

### Le guetteur

Observer ou fuir

Niveau : ordinaire

(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Chuluu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 8<sup>e</sup> édition française)

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Santé mentale | 0  |
| Poids de vie  | 8  |
| Impact        | -2 |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

Observer ou fuir 60%

#### Compétences générales

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Athlétisme        | 10% |
| Conducte          | 10% |
| Discipline        | 10% |
| Mythologie Chuluu | 10% |
| Sciences occultes | 10% |
| Langues           | 10% |

#### Langues

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Chuluu, langue maternelle | 60% |
| Anglais                   | 10% |
| Malais                    | 10% |
| Kiswahili                 | 10% |

#### Combat

|           |     |
|-----------|-----|
| • Ruse    | 10% |
| • Degré 1 | 10% |
| • Degré 2 | 10% |
| • Degré 3 | 10% |
| • Degré 4 | 10% |

### La petite main

Petite frappe sans trop de conviction

Niveau : ordinaire

(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Chuluu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 8<sup>e</sup> édition française)

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Santé mentale | 0  |
| Poids de vie  | 10 |
| Impact        | 0  |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

Harceler & provoquer 60%

#### Compétences générales

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Athlétisme        | 60% |
| Conducte          | 40% |
| Discipline        | 40% |
| Mythologie Chuluu | 10% |
| Sciences occultes | 10% |
| Langues           | 10% |

#### Langues

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Chuluu, langue maternelle | 60% |
| Anglais                   | 20% |
| Malais                    | 20% |
| Kiswahili                 | 40% |

#### Combat

|           |     |
|-----------|-----|
| • Ruse    | 40% |
| • Degré 1 | 40% |
| • Degré 2 | 40% |
| • Degré 3 | 40% |
| • Degré 4 | 40% |

servir de temple. Voir le paragraphe qui lui est consacré page 25

### Ugali Palace

(jour & nuit) 360 Lenox Avenue

• Restaurant « sale et mal tenu (murs, sol, vaisselle) rassemblant une majorité de noirs ou métis. Souvent bonk et on en ressort avec une bonne odeur de friture imprégnée dans les vêtements.

• On y mange les fameux stew (ragoûts aux haricots ou trempent des morceaux indéterminés de viande : mouton et chèvre, ou poulet et boeuf), le nyama choma (viande grillée). Avec côté accompagnement de l'ugali, une sorte de porridge de maïs concassé, très ferme et sans sucre. On passe aussi les mandaaazi (beignets) baignant dans l'huile, les épis de maïs grillé ou l'igname frite, les sambusas (samosas, beignets frite). Le tout arrosé d'eau au goût particulier ou de bière blonde fidasse et tiède (il faut être un habitué, à cause de la prohibition).

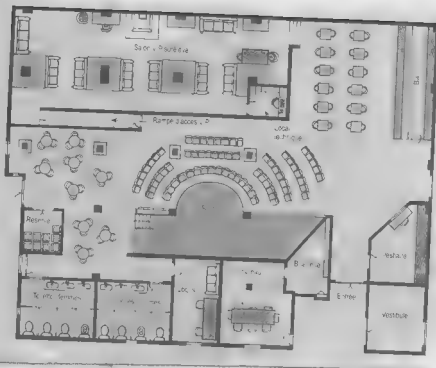
• Furaaha (joyeuse en kiswahili) tenancière native du quartier plus que douteux. Parle tout le temps, souvent à elle-même. La nourriture est passable sans plus, mais demande un estomac un peu entraîné. Pas particulièrement sympathique. Ne sait pas grand-chose du culte, tout comme ses serveuses. La cinquantaine, bien tassée, avec une attitude...  
• Plus d'attention à la langue quand les membres sont observés, ils changent de langue). Par contre, bon endroit pour prendre en filature des membres de la communauté locale.

### La Grosse Mabel

(jour & nuit) 139e Rue et 6e Avenue

Rade mal famé de Harlem où l'on joue au billard, en se désaltérant avec quelque alcool frelaté en fumant une Old Gold ou une Raleigh. Peu de blancs, mais ils sont bien accueillis.

• Bahatisha (signifie prendre sa chance en Kiswahili) est le gérant de l'affaire. Sympathique sans trop, on ne fuit pas le grabuge dans son



## Malaka et Njeri

Ngũgĩ

Couple de noirs d'une petite ville du Kenya à la tête du Victoria's Jazz Club (restaurant), qui pour le meilleur.

À la mode, elle porte les tenues des danseuses et le linge-coton. Ici, c'est le smoking, les chaussures blanches et le soulier charmant et respirent le sang.

Malaka et Njeri

Nyasa, ordinaire et unique, p. 306 de l'Appel de Chulu, édition V. du p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française.

Compétence

Cachetier et de mise en scène, 65%.

## Furaha

Igourant

La tenacité du restaurant Jaga Paoce est le prétexte de la « main africaine » dans toute son élan technique de bricolage, broux, courants et feux accompagnés de gesticulations et de roulement d'yeux vers le ciel. Un quinquante un peu assés elle se dépense en beaucoup dans des boubous colorés, mais ne vous fait pas à son air débonnaire.

Furaha

Nyasa, ordinaire

du p. 306 de l'Appel de Chulu, édition V. du p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française.

Compétence

Environnement, un créateur.

## Bahatisha

Ngũgĩ

Gérant du bar La Grosse Mabel, noir trentenaire, grand et sec portant un étalon marocain un peu douteux. Rasé tout autour du crâne, son nez cassé et ses quelques dents ébréchées complètent le tableau et font de lui un homme assez peu avenant.

Bahatisha - Gérant

du bar La Grosse Mabel

Nyasa, ordinaire et unique, p. 306 de l'Appel de Chulu, édition V. du p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française.

Valeurs dérivées

Série mentale 70  
Pourcentage 2  
Impact 6

Compétence spécifique

Tou spéciale 9%  
Pas de gesticulation dans son bar

Compétences générales

Motivité 10  
Intelligence 12  
Bonne communication 05  
Vitalité 21

Langues

Gikuyu 10  
Anglais 40  
Hindi 50  
Kisumu 50

Combat

Batte de Base Ball 65  
Degree 104+2 60  
Bagarre 60



bar, quelle que soit sa couleur. Il a une batte sous le comptoir. Sait que des membres du culte fréquentent son établissement. Si une bagarre débutait, il ne prend pas part, suit pour un/des membres du culte, faisant preuve alors d'une exubérante mauvaise foi. Un grand et sec Kenyan d'une trentaine d'années avec la mâchoire un peu de travers.

• L'endroit rêvé pour écouter des conversations (si on comprend) ou partir en filature. 50% de chance, chaque soir, qu'un membre du culte y vienne.

### Victoria's Jazz Club

(nuît) 8 West 132e rue

Restaurant un peu chic puis club de jazz dans la soirée, le Victoria's est tenu par un couple avenant et tout de suite sympathique. Malaika (ange en Swahili) et Njeri (la fille du guerrier en kikuyu) depuis pas mal d'années.

Les patrons peuvent d'ailleurs se targuer d'avoir su surfer sur la vague de l'animation nocturne du quartier et ont à leur actif quelques musiciens de passage et de renom.

Côté restaurant, dans une grande salle pleine de tables rondes avec une scène couvrant le mur du fond, on se devra de mentionner l'excellent *nkikuyu* (plat très populaire à base de pois, pommes de terre, maïs, et parfois avec des bananes vertes) et façon « Mama Victoria » (lorsque tout est écrasé), le *mulimo*. On pourra aussi se laisser tenter par *kuku wakupaka*, le poulet façon *l'ami* au lait de coco, le tout arrosé d'un thé aromatisé. On vous passera les poissons et crustacés (requin, espéranto et barracuda grillés, langouste

et crabe) et pour la bonne bouche avant le lancement du Club, les papayes, mangues, ananas, bananes, et autres fruits de la passion, ou pastèques. Le tout accompagné au piano. La population plutôt morte peut alors se régaler du jazz club qui débute alors que les lumières se baissent et se braquent sur la scène. • Malaika et Njeri sont très impliqués dans le culte pour récupérer des informations glanées de-ci-dela par les charmantes serveuses ou alors dissimuler des personnes ou des activités. Leur poser des questions est une terrible méprise.

### Relations avec les autres cultes

**Lien avec le Culte de Nairobi** Mukunga, qui est un lieutenant de M'Weru, câble en cas de gros soucis auprès de sa maîtresse au Kenya.

Il lui arrive aussi d'envoyer des objets d'art trouvés aux États-Unis par l'intermédiaire jusqu'à Ahja Singh, ou bien de recevoir des objets pour le sous-sol de la boutique ou la communauté grandissante à New York. L'échange avec d'autres cultes (comme pour le bol de cuivre poli) reste exceptionnels.

La Langue Sanglante de New York n'entretient aucun rapport fréquent avec les autres courants des cultes liés à Nyarlathotep, car il s'agit d'une petite officine comme il n'existe d'autres à travers le monde. Il arrive cependant à l'occasion que des collaborations se produisent, comme l'informa-tion de l'arrivée de Jacky à l'Asa à New York.

Ambiance d'un club de jazz dans les années 20





L'aventure

## Fiche résumé

Où les investigateurs apprennent ce qui est arrivé à l'expédition Carlyle et comprennent que ce massacre n'est peut-être que l'arbre qui cache la forêt.

## En quelques mots...

À New York, les investigateurs apprennent la mort de Jackson Elias, assassiné dans sa chambre d'hôtel. Il enquêtra sur l'expédition Carlyle dont les membres ont été massacrés quelques années plus tôt au Kenya. Engagés pour enquêter sur la mort présumée de Roger Carlyle ou liés d'amitié avec Jackson Elias, les investigateurs vont se lancer sur la piste de l'expédition disparue. Les documents dont ils disposent vont les guider vers Erica Carlyle et l'éditeur d'Elias. En enquêtant un peu, ils vont remonter la piste de Silas N'kwane et être confrontés au culte new yorkais de la Langue Sanglante.

## Enjeux

- **Se renseigner sur l'expédition Carlyle**  
Les investigateurs apprendront quels étaient les membres de l'expédition, le trajet effectuée, les événements survenus lors de l'expédition et ceux qui se sont déroulés après le massacre de ses membres.
- **Examiner la chambre d'hôtel d'Elias**  
Une fouille de la chambre où a été assassiné Elias fournira les premiers indices de la campagne aux investigateurs. Ils permettront de lancer les premières réflexions conduisant à se rendre dans les pays où les cultes de Nyarlathotep officient.
- **Rencontrer Jonah Kensington**  
La rencontre avec l'éditeur de Jackson Elias donnera accès aux investigateurs à ses nombreuses notes. Elles leur fourniront des indices et des pistes supplémentaires.
- **Obtenir un entretien avec Erica Carlyle**  
Un entretien avec la sœur de Roger permet d'en apprendre un peu plus sur l'expédition et ses membres. De plus, si les investigateurs ont accès à sa bibliothèque, ils pourront récupérer quelques ouvrages du Mythe.
- **Visiter la Boutique Ju-Ju**  
Une visite dans la boutique confrontera les investigateurs avec le culte new yorkais de la Langue Sanglante. Cette rencontre marquera le début des hostilités entre les investigateurs et les cultes liés à Nyarlathotep.

## Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 1 point d'aplomb.
- Si les investigateurs se rendent à la boutique Ju-Ju et assistent à la cérémonie mensuelle, ils acquièrent 5 points de Mythe de Cthulhu (ou 1 point de Mythe de Cthulhu s'ils en ont déjà obtenu lors de précédentes aventures).
- Une confrontation se terminant par la destruction de la branche new yorkaise de la Langue Sanglante dans la boutique Ju-Ju a leur valeur des tas d'ennemis dès maintenant mais surtout, ils auront besoin de regagner :
  - si le test d'Intuition est réussi la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre
  - si le test d'Intuition est un échec 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1
- Si les investigateurs sont passés à côté de la piste de la boutique Ju-Ju et n'ont pas mis un terme aux agissements du culte new yorkais de la Langue Sanglante, ils ne récupèrent pas de points de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

## FICHE TECHNIQUE

|               |      |
|---------------|------|
| Investigation | 100% |
| Action        | 100% |
| Exploration   | 100% |
| Intimidation  | 100% |
| Mythe         | 100% |
| Style de jeu  | 100% |
| Autres        | 100% |
| Compétences   | 100% |
| Adaptation    | 100% |
| Scénario      | 100% |

## Ambiance

Dans ce chapitre, les investigateurs vont se retrouver à étudier de nombreux documents issus des notes d'Elias et des articles de presse sur la «expédition Carlyle». Ils devront également faire preuve de diplomatie pour obtenir un rendez-vous avec Erica Carlyle qui pourra leur fournir des renseignements sur l'expédition mais surtout dans les médias. Peu de dangers attendent les investigateurs à l'exception du final dans la Boutique Ju-Ju avec les adorateurs de la Langue Sanglante. Par contre, ils vont devoir faire un choix crucial : parmi les différentes pistes à suivre autour du monde.





## Que devrait-il se passer ?

### Sur les traces de l'expédition Carlyle.

Il est tout à fait normal que la plupart, voire l'ensemble des investigateurs, aient entendu parler de l'Expedition. L'effet, elle l'a fait.

Objet de très nombreuses publications d'abord confidentielles au sein des milieux universitaires dans les premiers mois de son organisation, puis c'est toute la presse américaine et plus particulièrement new-yorkaise qui s'est fait le relais des aventures de l'Expedition. Le paroxysme médiatique est atteint avec la révélation de la disparition puis le feuilleton des découvertes funestes jusqu'à l'annonce officielle de la mort des protagonistes.

Les investigateurs ne rencontreront aucune difficulté pour retrouver soit dans des bibliothèques soit dans leurs archives personnelles un certain nombre d'articles relatant les différentes étapes de l'Expedition.

La deuxième source d'information sera principalement Jackson Elias, non pas directement mais à travers l'ensemble des

importantes notes qu'il a pu accumuler au cours des derniers mois. Ces notes, bien que volumineuses et déjà précises, ne permettent cependant pas de rentrer dans l'horreur réelle de l'histoire de l'Expedition, et vont immédiatement plonger les investigateurs dans un dilemme quant à la direction à choisir. Plusieurs options se présenteront à eux et il ne sera pas question de se séparer pour suivre des pistes différentes à cause des connexions liées aux voyages intercontinentaux. La dernière source d'information est celle d'Erica Carlyle, plus difficile à obtenir car mieux protégée. Il faudra déployer une grande imagination et des trésors de persévérance pour obtenir des détails - mais le jeu en vaut véritablement la chandelle.

**Rappel chronologique :** après quelques semaines de battage médiatique, l'Expedition quitte New York le 5 avril 1919 et fait route pour l'Angleterre.

### À la poursuite de Jackson Elias

Dans ce tout premier chapitre, il y a plusieurs éléments pour suivre les traces de

## Références ADJ

ADJ-NY-01 Lettre de Fanny Reale à Roger Carlyle

ADJ-NY-02 Carte de visite de la Fondation Penhew

ADJ-NY-03 Carte de visite

ADJ-NY-04 Photographie d'un yacht (Le Dame au Noir)

ADJ-NY-05 Carte de visite de Emerson Impert

ADJ-NY-06 Lettre de Miriam Alwright à Eliot

ADJ-NY-07 Prospectus pour la conférence du Professeur Cowles

ADJ-NY-08 Marque sur le front d'Eliot

ADJ-NY-10 Lettre de Jackson Elias à Joseph Kensington  
England

ADJ-NY-11 Notes écrites par Jackson Elias à Nairobi

ADJ-NY-12 Notes écrites par Jackson Elias à Londres

Emerson J. Kensington

ADJ-NY-13 Extrait de « La vie d'un Dieu »

surveillance Erica Carlyle

adresse ERIC Carlyle

à New York, New York

ADJ-NY-15 Plusieurs points de la récente conférence de Cowles

ADJ-NY-16 Dispositifs surimposés d'un tirage manuscrit

Emerson A. Cowles

ADJ-NY-17 Extrait des registres d'Emerson Impert

Emerson Arthur Emerson

Emerson Arthur Emerson

ADJ-NY-18 Le dossier Roger Carlyle

ADJ-NY-19 à 25 6 assassinats liés à la Langue Sanglante

ADJ-NY-20 Miroir à Eliot

surveillance boutique Ju-Ju

surveillance SIAN N. Kwan

surveillance Mulunga M'Dall

Emerson d'essai

ADJ-NY-01 Extrait des registres d'Alvin Singh

Chambre 411

Chambre 410

Chambre 411

Chambre 410

Chambre 411

Chambre 410

Chambre 411

Chambre 410

John Kensington

J. Kensington

Le 10111111

J. Kensington

J. Kensington

Collage de Carlyle

Victoria Post

Erica Carlyle

Boutique Ju-Ju

Press A. Cowles

A. Cowles

A. Cowles

Emerson Impert

Arthur Emerson

Arthur Emerson

Dossier du Dr. Huxley

Press

Press

Emerson Impert

SIAN N. Kwan

Mulunga M'Dall

Alvin Singh (Boutique)

Jackson Elias - même s'il vient d'arriver à New York pour y trouver la mort. La chambre d'hôtel ne sera qu'une mise en bouche avant de pouvoir décortiquer les notes abondantes - mais frustrantes - disponibles chez Kensington. Dans tous les cas, les investigateurs doivent passer par Kensington, ce qui démultipliera les pistes et fournira les premiers éléments de réflexion conduisant à se rendre dans d'autres pays - Royaume-Uni, Égypte, Kenya, Australie ou bien encore Chine.

**Rappel chronologique :** Elias quitte l'Amérique le 25 juin 1924 pour un périple à destination de Nairobi sur les traces de l'expédition Carlyle, qui lui fera finalement la rencontre tout au long du voyage. Il reviendra le 13 janvier 1925, juste le temps d'être repéré et de se faire assassiner le 15.

## Démarrer les Masques

Tout est expliqué dans le chapitre introductif dans la partie « Impliquer les investigateurs », page 18 du livret *Introduction*.

Le principe étant d'amener le groupe d'investigateurs devant la porte de la chambre 410 de l'hôtel Chelsea aux alentours temporis du crime qui a frappé Jackson Elias.

## La chambre 410

### L'Hôtel Chelsea

*Murderation 222 II et 23 "murderation" et le Re Arson 10, tag 4 "murderation".*

Fin des années 1880, l'hôtel Chelsea, ce grand bâtiment de briques rouges, devient un hôtel au début du XX<sup>e</sup> siècle après avoir été une coopérative d'habitation privée. Il deviendra ensuite le haut lieu de rencontre du show-biz new yorkais avant que le point d'ancrage de celui-ci ne se déplace vers Broadway. Dernière une devanture caractérisée par ses balcons en fer forgé, le hall mène vers un puits de lumière central dans lequel grince un escalier en colimaçon à angle droit. Les couleurs qui rayonnent à chaque étage sont isolées du centre par des portes à double battant vitrées. Dans les chambres, derrière les fenêtres guillotine, on trouve cette odeur caractéristique de renfermé,

## Mène à

Londres : Edward Gavigan

Shanghai :

Shanghai : Navire, la Dana Nelson

Emerson Import et Silas N'Kwene

Miriam Ahrwright, contact d'Elias à Harvard

Professeur Antony Cawley, culte des langues

Culte de la Langue Sanglante :

Kenya : culte de la Langue Sanglante

Arthur Emerson, Emerson Import

Kenya : expédition Carlyle

Dr Mordocai Lemming, 8 meurtres similaires

Kenya : Sam Meriga, gare, Jolwaine Kenyatta, Lt Mark Sakari

Malia Nelson, Bleu du Vent Noir, Montagne du Vent, Londres

Hong Kong : Jack Brady

Londres : Menée d'un coffre dans la résidence Carlyle

Londres : Inspecteur Berrington, London

Hong Kong : Télégramme d'Elias

Kenya : Carlyle

Kenya : Carlyle

Australie : Ayers Rock, Le Grand Palais de la Chasse-sauvage des Shéas

Australie : Club de la Chasse-sauvage, ruines de l'Australie Occidentale, etc.

Australie : Arthur MacWhirr à Port Hedland, enlèvement de la Chasse de la Grande Pêche

Australie : Pr. David Dodge, à Sydney

Boutique Ju-Ju :

Kenya : Ajia Singh (Membasa)

La boutique Ju-Ju, Silas N'Kwene

Kenya : Ajia Singh (Membasa)

Super Carlyle, à Nairobi

Super Carlyle, à Nairobi

Super Carlyle, à Nairobi

Super Carlyle, à Nairobi

Super Carlyle, à Nairobi

Super Carlyle, à Nairobi

Super Carlyle, à Nairobi

Super Carlyle, à Nairobi

Super Carlyle, à Nairobi

Super Carlyle, à Nairobi

Super Carlyle, à Nairobi

Super Carlyle, à Nairobi

Super Carlyle, à Nairobi

## Importance

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Secondaire

Haute

Haute

Secondaire

Haute

Secondaire

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute



La façade de l'Hotel Chelsea



## 34 Jackson Elias

Alias

Jackson Elias est un homme athlétique assez grand de 38 ans, brun à l'humour souvent hostile, curieux, habile de façon pratique sans classe superficielle doté d'une fine moustache bien entretenue. Son travail de journaliste d'investigation fait qu'il passe son temps à parcourir le

de moi-même, ce remugle propre aux vieux bâtiments, imprégné dans les dessus-de-lit râpés et les murs détraqués.

**Gérant :** Winston Bard, la quarantaine, sympathique et discret.

**Personnel :** aucun de nuit à part Winston ou un réceptionniste, personnel de ménage ou autres réparateurs dans la journée.

**Inspiration :** c'est là que vit l'un dans le film de Luc Besson.

**Conseil :** si une poursuite s'engage, il y a de la place pour courir dans les escaliers ou dans les couloirs (la plupart étant sans issue). Par contre, pas de petite ruelle de chaque côté. Les autres bâtiments se collent. Pour les chambres et les couloirs ne donnant pas sur la rue mais sur la grande cour intérieure du pâté de maison (ce qui est le cas de la 410), 2 escaliers en fer situés à 1/3 de chaque extrémité longent toute la façade de haut en bas. On aboutit donc dans la cour où l'on peut se garer, en entrant par l'un des 2 passages donnant sur la rue de derrière (la 22c).

## La chambre

À l'hôtel Chelsea, qui frappe à la porte n'obtient pas de réponse. Jackson Elias se trouve bien à l'intérieur mais il vient d'être éventré par trois adorateurs de la Langue Sanglante. Un des adeptes monte encore la garde près de la porte pour prévenir toute entrée inopinée tandis que les autres fouillent la pièce. Ils sont tous armés de pranga, l'arme rituelle du culte. Deux d'entre eux sont des Kenyans, le troisième est un new-yorkais blanc, un cocaïnomane. Son entraînement martial laisse à désirer, mais il est le seul à parler correctement l'anglais. Tous trois portent l'horrible coiffe cérémonielle du culte et des costumes noirs.



Ils ont depuis maintenant de ce point les vestiaires.

- Si ils écoutent à la porte avant de frapper, ils ont les chances standard d'entendre les tueurs passant la pièce au peigne fin.
- Si ils essaient d'ouvrir la porte, ils s'aperçoivent qu'elle est fermée à clé. S'ils écoutent, ils n'entendent des bruits furtifs que si les tueurs ratent leurs tests de Discretion.
- Si les investigateurs tentent d'enfoncer la porte, deux d'entre eux peuvent combiner leurs efforts (FOR) pour venir à bout du battant qui offre une résistance de 25.
- Si les investigateurs parviennent à pénétrer dans la pièce quinze minutes au plus après leur arrivée à l'hôtel, les tueurs les attaquent mais ne cherchent, en fait, qu'à protéger leur fuite par la fenêtre et l'escalier de secours. Un adorateur encerclé se bat jusqu'à la mort, l'inconscient ou l'immobilisation par prise de Lutte ou autre. Ceux qui parviennent à s'enfuir par l'escalier de secours s'agrippent dans une voiture de tourisme Hudson, modèle 1915, immatriculée à New York NYL7.
- Si les investigateurs entrent dans la pièce 16 à 20 minutes après leur arrivée, les tueurs sont en train de partir par l'escalier de secours. Les adorateurs mettent chacun une minute pour descendre cet échafaudage étroit et branlant. Une minute s'écoule entre l'arrivée d'un adorateur dans la rue et le départ d'un autre de la chambre. L'escalier de secours ne peut sup-

porter plus de 30 points de TAI à la fois. Si cette limite est dépassée, il s'effondre, ce qui inflige 2D6 points de dommages à ceux qui s'emparent de lui.

- Si les investigateurs pénètrent dans la pièce dans les 21-25 minutes, ils voient les tueurs courir dans la rue vers leur voiture. Dans ce cas, deux des sept documents-indices se trouvent encore dans la pièce (à votre convenance). À cette distance, un coup de pistolet ne peut que se perdre dans la nuit.
- Si les investigateurs laissent passer 25 minutes avant d'entrer dans la chambre 410, ils trouvent le cadavre de Jackson Elias, ses vêtements et ses bagages. Vous pouvez décider de laisser deux documents de votre choix dans la pièce.
- Si les investigateurs décident de quitter l'hôtel puisque personne ne répond chambre 410, ils apprennent le meurtre par les journaux du lendemain. Des obsèques civiles doivent avoir lieu le jour suivant. S'ils se rendent à l'enterrement, une seule autre personne y assiste (à part les journalistes) Jonah Kensington, qui peut leur remettre deux indices au choix.

S'ils arrivent à entrer, les investigateurs vont se retrouver confrontés à trois acolytes du culte de la Langue Sanglante.

### Visiteurs de la chambre 410

On vous conseille (cf adorateurs du culte de la Langue Sanglante page 25) :

- 3 petites mains armées de pranga (1D6+2)
- ou une variante avec 2 petites mains et un invité aux soirées mensuelles

En cas de combat ou de poursuite, considérez que chaque tueur a sur lui 1D3 documents (Aides de jeu ADJ-NY-01 à ADJ-NY-07, cf pages 37 et 38). Tous les articles non découverts se trouvent à l'endroit indiqué dans la liste. Les tueurs vont chercher à atteindre leur voiture comme expliqué précédemment.

Une fois les joueurs entrés et que les assassins sont en fuite, ils découvrent la scène suivante : Jackson Elias gît mort sur le lit, éviscéré par un pranga. Il y a du sang sur le lit et sur le mur, prévoir un test de SAN (perte de 1/1D3 points). La pièce est dans un grand désordre : le secrétaire de la chambre a été ouvert et son contenu renversé au sol, idem pour la table de chevet. Les bagages d'Elias ont subi le même sort et on trouve des vêtements un peu partout. Apparemment, les assassins étaient très pressés et semblaient chercher une chose précise - impossible de savoir s'ils l'ont trouvée. Si les investigateurs découvrent tardivement le crime, la fenêtre est grande ouverte et il fait très froid dans la pièce - nous sommes en janvier.

Si les investigateurs se sont battus avec les assassins, tout ce remue-ménage a attiré l'attention et ils n'auront à leur disposition que quelques dizaines de minutes avant qu'une voiture de patrouille n'arrive et leur interdise la fouille de la pièce.

Tous les journaux du lendemain couvrent le meurtre. La plupart rappellent certains crimes similaires intervenus ces dernières années.

**Note :** et si les investigateurs pourraient devancer la porte une heure avant ?

• Elias ne leur donne pas l'adresse dès le départ mais leur laissera un mot à leur hôtel ou les appellera peu de temps avant.

• Il est peut-être à prévoir une scène de diversion pour les vider de devant la porte et ne pas faire échouer cette scène capitale (gardiens, voir 37).

**Conseils :** voici une, si ce n'est *la* scène clé du début de la campagne des Masques. Alors comment faire pour ne pas la rater ?

- Bien la préparer avec un bon plan (un pour vous et un pour vos joueurs) : où seront indiqués les portes, fenêtres, emplacement de départ des protagonistes, en débordant un peu sur le couloir et l'escalier d'accès extérieur par exemple.
- Une telle scène en début de campagne peut amener vos joueurs à des réactions inattendues. On peut rapidement sombrer dans une scène d'action enlevée et poursuivie en extérieur dans la neige. Ou alors, pris par la peur d'une telle confrontation dès le départ, un moment d'honneur absolu. Au gardien de choisir sur quelle voie il compte s'engager.
- Pour fouiller et trouver toutes les aides de jeu, il va tout de même falloir toucher le « corps » d'Elias, chose qui ne pourra pas être faite par un proche.
- Les pertes de Santé Mentale, même faibles, peuvent pousser un témoin à évacuer rapidement son contenu de manière spontanée. Plus d'office dans ce cadre de faire disparaître les traces de son incursion.

monde à n'a pas d'attaché ni de amie connue. Il ne dispose pas d'une présence très élevée car il s'est spécialisé dans les affaires mystiques ou occultes qui tournent autour des secrets ou recoins déviantes, thèmes qui ne passionnent pas véritablement le grand public bien que suscitant une certaine fascination morbide.

Pour plus de détails sur Jackson Elias reportez-vous à l'aide de jeu. Ce que vous savez sur votre ami Jackson Elias qui lui est consacré (ADJ-NT-01, page 37).

**Jackson Elias,**  
journaliste d'investigation

Les caractéristiques d'Elias ne sont pas fournies, car les investigateurs ne le rencontreront jamais de son vivant, soit cela ne se fera que sur une durée très courte et il ne peut pas servir d'investigateur.

La chambre de Jackson Elias



## Vous avez demandé le 911 ?

- Selon le bruit perçus sur cette scène d'introduction, les premiers policiers risquent d'arriver 30 à 45 minutes après le début des hostilités.
- On pose scellés, on sécurise le périmètre et on appelle le lieutenant Poole.
- Qui arrivera une demi-heure après.
- Une sirène qui hurle en passant dans une rue adjacente peut vous permettre d'éviter une scène version série policière télévisuelle d'expertise médico-légale interminable et précipiter un peu la récolte des preuves.

## « Mes joueurs n'accrocheront jamais au lancement, que dois-je faire ? »

Lettre de la... Be tunc qui vous lègue un bien, enquête de voisinage, horreur caviste, fin cthulhienne, les *Mauques* débute de façon assez peu académique pour *L'Appel de Cthulhu*. Cela peut destabiliser des joueurs qui ne sauront pas par où commencer ou qui penseront que ce n'est pas réellement le scénario, qui va débiter bientôt... ! Voici quelques aides.

- Rajouter une aide jeu citant un des joueurs ou son adresse par exemple, que celle-ci se trouve sur Elias ou sur un des sbires de la

langue, ça pourrait en motiver au moins un. De fait, cet investigateur connaissait Fias, ou était connu de lui.

- Et si les adorateurs de la langue Sanglante jouaient du poison sur leurs prangas durant l'altercation dans la chambre ? Les symptômes arrivent, mais le médecin de famille ne trouve rien si ce n'est que c'est exotique ! Il va falloir vite se mettre sur la piste d'un antidote ou au moins de quelqu'un pouvant en concocter un.
- Chambre, escalier, rue, voiture... mais les adorateurs ont pris celle d'un des investigateurs. Il va falloir expliquer deux trous chosés à la police quand on la retrouvera dans un sale quartier, avec des traces de sang sur la banquette.

## Les aides de jeu

**Note** : si vos investigateurs ratent complètement la scène de la chambre, vous devrez alors vous retourner vers une autre option pour leur donner ces aides de jeu.

- Jonah Kensington défile la clé d'une poste restante à New York. Elias lui a remis une enveloppe à ouvrir si quelque chose devait lui arriver. Dedans : ses notes et la clé.
- S'ils ont réussi à se rapprocher de la police, alors ces éléments auront pu être récupérés par les forces de l'ordre et y auront alors accès.
- On peut même imaginer que le gardien ait fouillé avant l'arrivée de la police : il faudra alors un tirer les vers du nez.

## Une lettre de Faraz Najir à Roger Carlyle

### Aide de jeu NY-01

Une lettre, adressée à Roger Carlyle. L'écriture est à peine déchiffable.

**Utilité du document** Faraz Najir vit toujours au Caire, même si sa boutique ne se trouve plus Rue des Chacals. L'agent mentionné est un Français, Auguste Loret : lui aussi vit encore au Caire. Les investigateurs peuvent obtenir les mêmes renseignements auprès d'Erica Carlyle. C'est sans doute Jack Brady qui a confié cette lettre à Elias quand ils se sont croisés en Chine.

## Une carte de visite de la Fondation Penhew

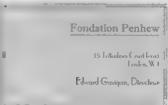
### Aide de jeu NY-02

Une carte de visite à l'impression recherchée. **Utilité du document** Il conduit les investigateurs à Londres, à la Fondation Penhew et à Edward Gavigan.

## Boîte d'allumettes du Tigre Trébouchant

### Aide de jeu NY-03

Une boîte d'allumettes de bar - vide.



Aide de jeu NY-02 : Carte de visite de la Fondation Penhew

Illustration : Robert de Melo, Chacals

**Utilité du document** C'est dans ce bar chinois de Shanghai qu'Elias a rencontré Jack Brady.



Aide de jeu NY-03 - Boîte d'allumettes du Tige Trebuchant

### Photographie d'un yacht (la Dame en Noir)

#### Aide de jeu NY-04

Une photographie - floue, mal définie. Elle montre un grand yacht à moteur.

**Utilité du document** Cette photo a été prise à Shanghai au bord du Whangpoo. Le yacht est la Dame Noire, enregistré en Grande-Bretagne au nom d'un certain « Alfred Penhurst ». À l'arrière-plan, on voit un bâtiment surmonté d'une haute tour. Un banquier, représentant ou tout autre agent commercial familier de la Chine pourrait reconnaître ce décor, de même qu'un marin ou long cours ou un diplomate actuellement en poste à New York. Au pire, les investigateurs pourraient utiliser leur compétence en Bibliothèque et localiser l'endroit à partir des vieux numéros du National Geographic.

Cher M. Carlgren,

J'ai appris que vous cherchiez certains renseignements concernant mon pays et je me suis prêt à vous venir en aide. Je puis vous même certaines pièces que je crois être d'une certaine valeur. Je me mets à votre disposition pour vous les fournir. Les cédant, bien sûr, elles sont très précieuses et je ne les céderai qu'à un prix très élevé. Je ne doute point que vous ne puissiez les utiliser à votre avantage. Je suis resté à l'abri des dangers dans le vieux Caire. En attendant, je reste votre humble serviteur.

Aide de jeu NY-01 - Lettre de Faraz Naji à Roger Carlgren

### Carte de visite de Emerson Import

#### Aide de jeu NY-05

Une carte de visite professionnelle — de qualité très ordinaire. Le nom « Silas N'Kwane » a été rajouté à la main. On peut reconnaître l'écriture d'Elias.

Aide de jeu NY-04 - Photographie d'un yacht correspondant à la Dame en Noir

**Utilité du document** Il conduit les investigateurs à une société d'importation qui fournit la Boutique Ju-Ju (le quartier général new yorkais de la Langue Sanglante) en articles africains. L'importateur connaît, bien sûr, son fournisseur à Mombasa.

#### Importation

618 West 57<sup>th</sup> St.  
New York, New York

Telephone: NY 6-8000

Aide de jeu NY-06. Carte de la Langue Sanglante.

#### Lettre de Miriam Atwright à Elias

##### Aide de jeu NY-06

Une lettre manuscrite - sans enveloppe. Elle a été écrite le 7 novembre 1924 par une certaine Miriam Atwright, bibliothécaire à l'Université de Harvard, elle est adressée à Elias aux bons soins de son éditeur.

**Utilité du document** Miss Atwright, de Cambridge dans le Massachusetts, a déjà eu l'occasion d'aider Elias lors de précédentes recherches. On peut la contacter facilement pour un entretien. On peut aussi lui téléphoner. Voir Annuaire de V. V. Miriam Atwright = page 31.

Aide de jeu NY-06  
Lettre de Miriam Atwright à Elias

#### Prospectus pour la conférence du Professeur Cowles

##### Aide de jeu NY-07

Une petite feuille de papier glissée dans le deuxième volume de An History of the Warfare of Science with Technology in Christendom [Une Histoire de la Guerre entre Science et Technologie dans la Chrétienté], de Andrew Dickson White, elle marque le début du chapitre XIV « From Fench to Hygiene ». C'est un prospectus ordinaire, destiné à être envoyé par la poste ou distribué dans la rue.

**Utilité du document** Conduire les investigateurs jusqu'au professeur Anthony Cowles, spécialiste des Cultes des Ténèbres. Tout comme Elias, les investigateurs ont raté cette conférence, mais ils peuvent appeler le Professeur Cowles, lui écrire ou lui rendre visite dans le Massachusetts.

#### CE SOIR SEULEMENT

##### Le culte des Ténèbres

ce soir seulement dans le sud-est du Massachusetts

Holt-Schwyler, L.N.Y.  
20 heures

#### CE SOIR SEULEMENT

Aide de jeu NY-07

Prospectus pour la conférence du Professeur Cowles

#### Marque sur le front d'Elias

##### Aide de jeu NY-08

La marque sur le front. Ce dernier indice n'est obtenu que par les investigateurs qui inspectent le cadavre d'Elias. Des marques symétriques ont été soigneusement entaillées sur son front.

**Utilité du document** Les adorateurs ont marqué Elias de la rune de la Langue Sanglante. Une journée de recherches à la Bibliothèque Publique de New York, à la Bibliothèque du Congrès, à Yale ou dans certaines bibliothèques de Boston, permet d'identifier cette marque. C'est la rune d'un culte dont les origines remonteraient à une secte chassée d'Égypte au temps des Pharaons. Un test réussi de Bibliothèque permet d'obtenir son nom, la Langue Sanglante, et sa localisation actuelle, le Kenya Nyarlathotep n'est pas mentionné, mais

M. Jackson Elias  
c/o Express Press

Langue Sanglante, New York City

le livre que vous m'avez demandé n'est pas en votre possession, mais je pense que vous pourrez le trouver dans une bibliothèque de New York. Je vous enverrai son adresse si vous le souhaitez.

un des recueils du Mythe, Les Fragments de G'harme (voir les règles de *L'Appel de Cibalhu 10<sup>e</sup> anniversaire*, page 175 et 246), détenu entre autres par la Fondation Penhew, établit un lien entre ce culte et le dieu



Aide de jeu, NY-08 - Marque sur le front d'Elias (visuel © Marc Simonetti)

**Courrier d'Arthur Emerson, adressé à Jackson Elias, à l'Hôtel Chelsea**

*Aide de jeu NY-09*

**Utilité du document** Ce document offre une deuxième chance de découvrir Emerson Import, si les investigateurs n'ont pas récupéré la carte de visite (cf. Aide de jeu ADJ-NY-05, page 38) après la mort d'Elias. Il peut être récupéré à l'accueil de l'hôtel ou grâce à Martin Poole.

## La police de New York

Son utilité dépend du rôle que les investigateurs ont joué dans la découverte du meurtre et des relations qu'ils entretiennent avec les services de police. Si un ou plusieurs d'entre eux connaissent des officiers de police, et plus spécialement des membres de la Brigade Criminelle, ils vont apprendre tout ce qui suit. Dans le cas contraire, il leur faudra réussir des tests de Baratin pour obtenir la plupart de ces renseignements. Si les investigateurs sont présents sur les lieux du meurtre, discutent avec les policiers et réussissent un test de Crédit, ils ont aussi connaissance de la totalité des informations. En revanche, si les policiers les voient s'enfuir du lieu du meurtre, ils les feront rechercher pour interrogatoire.

Le détective chargé de l'affaire est le Lt. Martin Poole, un vieux de la vieille. Martin sait qu'il s'agit là du neuvième meurtre du même type en deux ans. Les victimes n'avaient aucun lien apparent les unes avec les autres. Blanches ou

noires, elles appartenaient à toutes les couches sociales et vivaient dans différents quartiers de la ville. Elles ont toutes été retrouvées avec les mêmes marques sur le front. Ces marques semblaient liées à un culte de la mort africain dont les habitants de Harlem refusent de parler. Les cultes vaudous repentonnés ne semblent pas impliqués dans ces meurtres et n'ont pas ce symbole (mais ils constituent éventuellement une fausse piste intéressante). Les services de police se sont assurés la collaboration du Dr Mordecai Lemming, un ethnologue de Manhattan, mais celui-ci ne connaît rien à l'occultisme.

Si vous le désirez, Poole révèle aux investigateurs qu'on a vu une vieille Hudson noire se garer d'hier du matin à ce jour, après 20 heures. Des recherches dans cette direction ont permis de découvrir qu'il s'agissait d'une voiture volée le soir même sur Lenox Avenue, à un certain Thomas Witherspoon.

Poole et ses hommes supposent que ces crimes rituels visent des personnes qui en savent trop. En épluchant les journaux des deux dernières années, les investigateurs trouvent tous les détails des meurtres précédents : ils peuvent même interroger la fa-

## Thomas Witherspoon

(figurent)  
Thomas Witherspoon est l'homme qui s'est fait voler sa voiture, une vieille Hudson noire. Witherspoon n'a rien à voir avec l'affaire, il sait juste qu'il a laissé son véhicule dans la rue la veille au soir tel que le lendemain matin, elle n'y était plus et qu'il a alors signé sa disparition au poste de police le plus proche.

*Aide de jeu NY-09*  
Courrier d'Arthur Emerson, adressé à Jackson Elias, à l'Hôtel Chelsea

## Emerson Import

New York





**Lt. Martin Poole**

Actif

Le lieutenant Martin Poole est un homme assez grand entre deux âges (43 ans), au visage et au corps carrés, une courte chevelure blonde. Son costume est classique toujours bien repassé avec un gilet sombre dont une des poches contient crayon et bloc à couverture en cuir usé. Quand il a son arme de service, il la porte dans une poche revolver. C'est un policier aguerri, qui n'hésite pas à s'appuyer sur tous ceux qui peuvent faire avancer une affaire du moment qu'il les a catalogués en dehors des coupables potentiels. Il sera prudent avec des membres de la presse ou des civils, mais sera plus favorablement ouvert à des gens qui sont ou se sont trouvés dans le métier.

**Nota :** Si par malheur un des investigateurs trépassait dès le premier chapitre, le lieutenant Martin Poole se révélerait un excellent personnage de remplacement pour poursuivre l'aventure. Il devrait cependant s'efforcer d'être surpris de sa hiérarchie son congé prolongé afin de voyager et d'enquêter sur les différents continents.

**Lt. Martin Poole**  
NYPD Brigade Criminelle

**Caractéristiques**

|     |    |              |     |
|-----|----|--------------|-----|
| APP | 9  | Prestance    | 45% |
| CON | 13 | Endurance    | 85% |
| DEX | 9  | Agilité      | 45% |
| FOR | 12 | Puissance    | 60% |
| TAI | 13 | Compétence   | 65% |
| EDU | 8  | Connaissance | 30% |
| INT | 10 | Intuition    | 50% |
| POU | 8  | Vieillesse   | 40% |

**Valeurs dérivées**

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | +2 |
| Points de Vie | 13 |
| Santé Mentale | 55 |

**Compétence spécifique (ou spéciale)**

|                 |     |
|-----------------|-----|
| Mener l'enquête | 75% |
|-----------------|-----|

**Compétences principales**

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Altruisme         | 15% |
| Bataille          | 75% |
| Bibliothèque      | 25% |
| Conduite          | 60% |
| Credit            | 40% |
| Discrétion        | 10% |
| Droit             | 50% |
| Négociation       | 45% |
| Persuasion        | 30% |
| Psychologie       | 30% |
| Sciences occultes | 05% |
| Vigilance         | 50% |

**Langues**

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (langue maternelle) | 50% |
|-----------------------------|-----|

mille ou les amis des victimes. Cela ne leur apprend pas grand-chose, mais il semble bien que toutes avaient des fréquentations quelque peu étranges.

Si vous le préférez, la police peut en savoir plus.

De même, il peut être utile de donner de l'importance à une des victimes précédentes - une personne fortunée ou un ami de Roger Carlyle - si cela contribue à garder les investigateurs sur la piste.

Pour ces 8 premiers meurtres, consultez les articles (Les Aides de jeu ADJ-NY 19 à 24) sur les assassinats liés à la Langue Sanglante (cf. pages 57 à 60).

## Jonah Kensington

Kensington est le propriétaire et directeur de Prospero Press, une maison d'édition spécialisée dans l'occultisme et le fantastique. Ses bureaux sont sur Lexington Avenue, près de la 35e Rue. Cette modeste maison ne recherche pas le best-seller - un concept encore à naître - mais plutôt des ouvrages dignes d'être publiés, des livres qui intéresseront un public choisi dans chaque génération future. Les investisseurs peuvent prendre rendez-vous ou arriver à l'improviste, Jonah Kensington accueille chaleureusement les visiteurs. Kensington était l'un des amis intimes que son éditeur attiré, il discute volontiers avec ceux qui enquêtent sur sa mort. Vous pouvez décider que l'investigateur ami d'Elias connaît déjà Kensington.

Pour Kensington, la théorie policière selon laquelle Elias aurait été tué par un culte secret est tout à fait vraisemblable. Elias a toujours été attiré par les cultes meurtriers. Kensington suppose qu'un vieil ennemi est enfin venu à bout de l'intépide écrouvin ou que sa dernière enquête était bien plus importante (et dange-

reuse) qu'il ne l'imaginait. Elias était persuadé que l'expédition Carlyle avait été exterminée par un culte mais que tous ses membres n'étaient pas morts. Si on lui demande des explications, Kensington appelle sa secrétaire et se fait apporter la correspondance d'Elias. Puis il lit la lettre suivante.

### Lettre de Jackson Elias à Jonah Kensington

#### Aide de jeu NY-10

**Utilité du document :** Apporte des renseignements supplémentaires sur la personnalité d'Elias et ses intentions, indique clairement que certains membres de l'expédition Carlyle pourraient être encore vivants et qu'Elias a découvert des informations en contradiction avec les témoignages enregistrés pendant l'instruction du procès Kévan.

Kensington a reçu les notes d'Elias, puis un télégramme (de Hong Kong) demandant une avance qu'il fit câbler sur l'heure. Elias n'a ensuite plus donné de nouvelles jusqu'au mois dernier (le 16 décembre 1924) quand il a été tué. Le télégramme disait : "Son télégramme laissait très disparate une certaine impression de l'exaltation et de l'enthousiasme, bien sûr, et à Londres où il avait découvert de nombreux renseignements en quelques jours. Il disait avoir assisté à l'inimaginable et mentionnant une machination monstrueuse qui allait frapper la planète entière. Il devait suivre un calendrier précis et il avait promis de trouver les dernières pièces du puzzle, il ne voulait pas perdre de temps. Il terminait son télégramme en annonçant qu'il serait bientôt à New York. Il devait embarquer sur le cargo 'Phalange' le lendemain matin."



Plan des locaux de Prospero Press

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Combot            | 45% |
| • Revolver cal 38 |     |
| Degâts 10D10      | 70% |
| Mar aque          |     |
| Degâts 1D6+2      | 60% |
| Bags 7e           |     |



**Dr Mordecai  
Lemming**  
(indépendant/Neutre)

Le Dr Mordecai Lemming est un anthropologue détaché aux services de police qui intervient sur l'enquête du Lieutenant Poole. C'est un homme d'un certain âge toujours vêtu d'un complet trois pièces et nous papillon à motif floral. Bien que compétent dans son domaine, il est particulièrement rasor lorsqu'il se met à discuter sur un ton pédant. Anglican fervent, il n'accorde aucun crédit au surnaturel et ne pourra que détourner les investigations d'une rencontre avec Cowles si jamais on lui demande son avis.

Dr Mordecai Lemming

Niveau ordinaire  
(cf. tableau p. 308 de L'Appel de Cthulhu,  
édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup>  
édition française).

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Compétence                 |     |
| Rendre                     |     |
| explicative compréhensible | 75% |

Jan 1961  
le 8 août 1971

Chez Jonah,

Scopie à l'horizon. Il est possible que tous les membres de l'expédition Castyle ne soient pas morts. J'ai en effet les notes toutes démentent toute implication d'un culte mais les a-t-ils tous chantant une autre chanson. Je n'en connais pas les ovettes. Les notes que se trouvent ve valent de parer s'élever. Cette histoire paraît sur faire notre fortune.

Bonshees sanglantes

J

p 5 Je n'ai pas besoin d'une source pour par  
surer mes recherches. Je n'en connais pas.



**Jonah Kensington**  
(Allie)

Jonah Kensington est l'un des meilleurs amis de Jackson Elias. C'est un homme connoté et réfléchi d'une cinquantaine d'années (48 ans), de taille moyenne, aux cheveux et aux favoris grisonnants, qui parle avec une voix de sténor, porte la plupart du temps une chemise aux manches retroussées sous un gilet d'un costume trois pièces de belle coupe. Il dirige la maison d'édition Prospero Press, qui édite que des ouvrages traitant de l'occultisme, et notamment ceux d'Elias. Bien que Kensington soit passionné de ces questions, c'est en homme qui a la tête sur les épaules et ne se laisse pas conter avec un esprit critique d'une grande acuité.

Kensington est une bonne source d'informations sur tous les sujets qui concernent l'occulte, les investigateurs pourront faire appel à lui, ou bien vous pouvez l'utiliser pour les solliciter ou les relancer sur de bonnes pistes. Le temps que les télégrammes fassent l'aller-retour.

**Conseils.** Deux choix peuvent s'offrir à vous pour utiliser l'éditeur selon les difficultés que surmontent vos joueurs :

- Kensington peut relancer une équipe ou cas, ou tout le monde se serait fait leur d'un coup.
- contact privilégié des investigateurs en début de campagne il peut être la première victime victime connue des investigateurs qui tombe : histoire de leur proposer la dangerosité de la campagne.

**Jonah Kensington - Directeur et propriétaire de Prospero Press**

#### Caractéristiques

|     |    |              |     |
|-----|----|--------------|-----|
| APP | 13 | Présence     | 85% |
| CDN | 12 | Endurance    | 60% |
| DEX | 6  | Agilité      | 30% |
| FOR | 10 | Force        | 50% |
| TAI | 10 | Copulence    | 50% |
| EDU | 14 | Connaissance | 70% |
| INT | 15 | Intuition    | 75% |
| POU | 10 | Vieillesse   | 50% |

#### Values dérivées

|                 |    |
|-----------------|----|
| Appréh          | 0  |
| Poids de vie    | 1  |
| Système Mensure | 75 |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

|               |     |
|---------------|-----|
| avec Prospero | 90% |
| Compétences   |     |
| Aphorisme     | 15% |
| Bibliotèque   | 50% |
| Compabilité   | 60% |
| Conduite      | 25% |
| Cher          | 65% |
| Crochetage    | 20% |

Kensington n'a pas conservé les télégrammes d'Elias qui ne comportaient aucune information relative à son enquête.

#### Notes écrites par Jackson Elias à Nairobi

##### Aide de jeu NY-11

De simples feuilles de papier blanc couvertes de l'écriture nette d'Elias (sur une seule face). Jonah Kensington a organisé l'ensemble en liasses maintenues par des trombones.

**Unité du document.** La première liasse est arrivée de Nairobi par la poste. Les notes sont raisonnablement claires, mais étonnamment dépourvues de toute conclusion, lien logique ou orientation bien définie. L'écriture est ferme et nette. Elias reste très allusif et il apparaît vite que les investigateurs vont devoir se rendre au Kenya pour mettre les choses au clair. Les notes sont donc représentées dans l'Aide de Jeu par des résumés qui doivent suggérer aux joueurs pistes et directions de recherche sans leur apporter de conclusions véritables.

#### Notes écrites par Jackson Elias à Londres

##### Aide de jeu NY-12

Ce sont ces notes qui ont inquiété Jonah Kensington. Les feuilles sont pliées et brochées pour former un petit volume in-quarto d'une quarantaine de pages (soit 5 feuilles pliées en quatre). Il arrive qu'une page, ou même une douzaine de pages, soit vierge, qu'un seul mot se répète sur plusieurs pages. L'écriture est agitée, nerveuse presque.

Vous êtes libre d'aider ou non les joueurs à déchiffrer l'écriture paniquée d'Elias.

**Unité du document.** L'ensemble est d'une évidence de la main d'Elias. Voilà tout ce qui peut en être déchiffré.

Quand Elias est arrivé à New York quelques jours après, il lui a laissé encore d'autres notes. Elles étaient si ahurissantes et morcelées que Jonah ne savait que penser. Elias... ait-il perdu la raison ? Avait-il besoin de six mois de maison de repos ou avait-il si peu confiance en quiconque qu'il préférait garder toutes ses données en tête ? Kensington ne montre pas volontiers ces documents aux investigateurs. Il pense que leur nature particulière peut faire douter de la santé mentale d'Elias comme de son intégrité d'auteur. Prospero Press a une réputation à défendre. Il laisse peut-être un personnage qui n'est ni écrivain ni éditeur lire ces notes, sa gêne vis-à-vis d'Elias est d'abord professionnelle. Les investigateurs peuvent aussi décider de voler ces documents (rangés dans le dossier correspondance d'Elias). Cela ne devrait pas poser de problèmes. Les bâtiments ne sont pas surveillés ; écrivains et rédacteurs entrent, sortent et travaillent à toute heure.

Kensington explique qu'il a toujours pensé que les ouvrages d'Elias exposaient leur auteur à bien trop de dangers, mais il n'est jamais parvenu à le convaincre de s'impliquer un peu moins dans ses recherches. La mort de son ami l'a triste beaucoup. Si le rendez-vous a lieu le lendemain ou le surlendemain du meurtre, Kensington prévient les investigateurs de l'heure et du lieu des obsèques (s'il les trouve sympathiques, il pourrait offrir jusqu'à 1 000\$ pour financer leur enquête). S'il comprend que les investigateurs risquent de se rendre à Londres, il leur donne deux noms : Mickey Mahoney, le rédacteur en chef du Scoop, et James Barrington, inspecteur à Scotland Yard (Elias, se souvient-il, avait mentionné ces deux hommes).

La Langue Sanglante ignore que Kensington est en possession des notes d'Elias, même si cela paraît évident par simple déduction. Si la chose est découverte, Kensington est tué et les notes détruites. Ce qui pourrait facilement se produire si les investigateurs mentionnent Kensington à un adepte du culte, Edward Gavigan à Londres par exemple.

**Note.** Un accident est si vite arrivé et si il arrivait malheur à Jonah... Coriolis principal d'Elias. Il peut rapidement devenir la prochaine cible de la Langue Sanglante. Cela peut produire plusieurs effets :

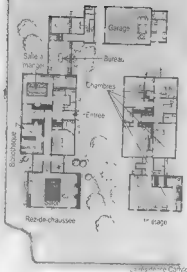
- recadrer des investigateurs n'ayant pas compris l'avertissement de la Chambre 410 : cette campagne est dangereuse.
- faire disparaître la première personne en qui ils ont eu confiance.
- Jonah peut se précipiter chez eux : il a vu des hommes étranges rôder en bas de chez lui : le laint pour ce début de campagne est tout trouvé.
- D'un autre côté, c'était le seul à savoir où se trouvait Elias : et si l'éditeur était dans le coup ? Elias éliminé, il ne reste plus qu'à s'enfermer sur sa piste des investigateurs tenaces pour savoir ce qu'il a réellement trouvé, peut-être pour retrouver Brady ? Mais tout cela n'est sans doute que conjecture.

## La résidence Carlyle

### Erica Carlyle

Miss Carlyle vit actuellement à Carlyle House, sa propriété du Westchester (le Westchester est l'un des 62 comtés de l'Etat de New York). Les investigateurs la localisent facilement (452 Albany Post Road à Crugers). Ils peuvent pour ce faire consulter les rubriques mondaines des journaux locaux, Baratinier au téléphone un des représentants des diverses compagnies Carlyle (et en obtenir une introduction sur une réussite de Crédit lors d'un entretien) ou s'informer auprès d'un journaliste bien renseigné, etc. Erica Carlyle est une jeune femme de 26 ans, l'unique héritière de la fortune Carlyle depuis que les cours de justice du Kenya et de New York ont officialisé le décès de son frère Roger.

Il ne va pas être facile de la rencontrer. C'est une femme très occupée qui n'a nulle envie



de parler de l'expédition Carlyle. Elle ne le dira jamais, mais elle détestait les excès de son frère et le préférait mort — même les circonstances de sa mort, a-t-elle affirmé en privé, étaient trop étranges pour être honorables. Lorsque Roger était encore vivant, il a presque ruiné le groupe Carlyle (transports, armement et import-export) en épuisant ses fonds propres. Il se conduisait mal avec Erica et la tenait à l'écart de la gestion des affaires. À une époque, elle a pratiquement connu la pauvreté. Depuis qu'elle a pris les rênes du pouvoir, elle a redonné leur essor aux compagnies Carlyle. Cadres et actionnaires se félicitent aussi de la disparition de Roger Carlyle. Les investigateurs pourraient attirer l'attention d'Erica en insinuant que Roger est toujours vivant (même s'ils n'ont encore aucune raison de le croire). S'ils entreprennent d'écarter une histoire critique de l'expédition Carlyle, ils s'attireront éventuellement l'opposition de Miss Carlyle ou d'un de ses agents. Ils peuvent aussi essayer

de s'infiltrer dans une réception ou une fête de charité où elle est invitée, se faire passer pour des hommes d'affaires et obtenir un rendez-vous pour discuter d'un contrat, se faire engager comme domestiques ou se lier d'amitié avec le personnel de maison. Ils peuvent aussi essayer de la guetter à la sortie de sa propriété, mais elle peut y rester enfermée pendant toute une semaine ; ses représentants et son téléphone sont à la fois pour lui éviter tout déplacement d'affaires.

Il sera certainement très divertissant de voir les investigateurs réfléchir aux mille façons de faire la connaissance de cette belle et richissime jeune femme.

Faites faire des tests de Credit à des scores misérablement réduits ; mettez en scène de gros bras vêtus de smoking étriqué pour expulser les investigateurs des clubs privés où ils ne sont pas admis ; faites-les arrêter par la police sous une accusation fautive ; faites-les suivre par les détectives privés des Carlyle. Miss Carlyle refuse de répondre à qui l'interroge par surprise dans un endroit public, et plus généralement à ceux qui ne lui ont pas été présentés dans les règles. Toutefois, si les investigateurs ont pu la préparer d'une manière ou d'une autre, ou s'ils réussissent un test de Barann à la mort ou moins, ils ont une chance. Et si l'un d'eux imagine une introduction originale, cette chance augmente. Erica ne veut pas parler de son frère, mais elle change d'attitude si sa position (ou son empire financier) est menacée, ou même si quelque chose excite vraiment sa curiosité.

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Discretion                  | 10% |
| Negotiation                 | 35% |
| Photographie                | 20% |
| Psychologie                 | 75% |
| Sciences humaines           |     |
| - anthropologie             | 25% |
| - histoire                  | 65% |
| Sciences occultes           | 50% |
| Vigilance                   | 25% |
| Langues                     |     |
| Anglais (Langue maternelle) | 90% |
| Français                    | 65% |
| Grec                        | 55% |
| Latin                       | 35% |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Combat                      |     |
| - Style rouge de correcteur | 20% |
| Dégâts 0                    |     |

Aide de jeu NY-12  
Notes écrites par  
Jackson Elias à Londres

bien des noms, bien des formes, pour  
la même chose et le même but  
besoin d'aide.

... important, trop effrayable...  
... les mêmes que Carlyle ?  
... où les dossiers de ce psychanalyste...

Tous vivants ! Ils vont ouvrir le portail.  
... le pouvoir et le danger  
sont donc bien réels. Ils... tous ces  
russellots  
les lignes sont dans le coffre de Car-  
lyle... À ma recherche. L'océan me  
motivera. t. t.

Oh non ! Ce n'est pas le moment  
... les lectures... t. t. t.



**Erica Carlyle**  
(Indépendant/Neuro)

Erica Carlyle est une jeune femme de 26 ans, l'unique héritière de la fortune Carlyle depuis que les cours de justice du Kenya et de New York ont officialisé le décès de son père Roger. Elle est blonde, toujours impeccablement vêtue et possède un port des plus charmants. Son éducation exemplaire se reflète dans ses manières qui savent être aussi douces que ses ongles l'ontique.

Mais Carlyle est une femme très occupée qui n'a nulle envie de parler de l'expédition. Elle ne le dira jamais, mais elle déteste les écoles de son père et le prélie mort, même les circonstances de sa mort, si elle affirmait en privé, étaient trop étranges pour être honorables. Lorsque Roger était encore vivant, il a presque ruiné le groupe Carlyle (transports, armement et import-export) en essayant de se faire riche. Il se conduisait mal avec Erica et se tenait à l'écart de la gestion des affaires. A une époque, elle a pratiquement connu la pauvreté. Depuis qu'elle a pris les rênes du pouvoir, elle a redonné leur essor aux compagnies Carlyle. Cadres et adonnés se félicitent aussi de la disparition de Roger Carlyle.

**Erica Carlyle**  
Famille d'affaires millionnaire

Niveau d'indépendance  
voir tableau p. 306 de L'Appel de Cithou, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 5<sup>e</sup> édition française.

#### Valeurs créatives

|               |    |
|---------------|----|
| Santé mentale | 66 |
| Poids de vie  | 10 |
| Impact        | -2 |

#### Compétences spécifiques (ou spéciales)

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Gérer la fortune Carlyle | 80% |
| Compétences              |     |
| Athlisme                 | 15% |
| Combativité              | 70% |
| Conduite                 | 15% |
| Credit                   | 95% |
| Détection                | 10% |
| Droit                    | 30% |
| Équitation               | 60% |
| Nage                     | 30% |
| Négociation              | 75% |
| Persuasion               | 60% |
| Psychologie              | 35% |
| Sciences occultes        | 05% |
| Intelligence             | 45% |

#### Langues

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais - langue maternelle | 85% |
| Arabe                       | 50% |
| Français                    | 45% |
| Basen                       | 60% |

Sa propriété de Westchester se trouve sur le fleuve Hudson, à une demi-heure au nord de New York. Sur la route, les investigateurs envoient un instant la sinistre prison de Sing-Sing. La propriété Carlyle se compose d'un magnifique bâtiment à deux étages, posé au milieu de deux hectares de jardins magnifiques, le tout entouré d'une grille de 3 mètres 50 surmontée de fleurons acérés. Deux gardiens armés stationnent en permanence devant l'entrée, d'autres patrouillent régulièrement dans la propriété, avec des chiens. Un ou plusieurs gardes du corps accompagnent Erica dans tous ses déplacements à l'extérieur. Le personnel de maison est compétent, fidèle et abondant.

Un tel système de protection n'est pas inutile. Peu de temps après la pendaison à Nairobi des prétendus assassins de son frère, des membres du culte ont essayé de s'introduire dans la bibliothèque à la recherche d'objets terriblement importants pour eux (cf. « La Bibliothèque », ci-dessous). Erica porte plainte contre toute personne surprise en train de s'infiltrer dans la propriété (50% de chances d'être découvert toutes les 10 minutes passées à fouiller dans la maison), mais un test réussi de Baratan pourrait l'en dissuader. Elle apprécie l'énergie et la clarté. Erica est constamment flanquée de son garde du corps, Joe Corey, et elle se trouve très fréquemment en compagnie de Bradley Grey, son conseiller personnel, au fait de toutes les affaires d'Erica et des entreprises Carlyle.

#### Ce qu'elle sait

Dès le départ, Erica savait que l'expédition africaine de Roger n'était pas simplement une lubie de plus. Elle percevait que quelque chose d'étrange lui était en train d'arriver. Cette Négresse (c'est ainsi qu'elle désigne M'Weru) était à l'origine de l'obsession de Roger. A ses yeux, la passion que son frère éprouvait pour cette Noire démontrait dans quelle dépravation il était tombé. Dès que cette femme est entrée dans sa vie - Erica ne sait pas où il l'a rencontrée - Roger a commencé à faire d'étranges rêves dans lesquels quelque chose ou quelqu'un l'appelait et le poussait à agir. Roger se réveillait la nuit en hurlant mais refusait d'en parler avec quiconque.

Erica avait conseillé à son frère de consulter le Dr Huston qui était alors l'homme le plus en vue des cercles qu'elle fréquentait. Elle pense que Huston a incité Roger à monter cette expédition et elle s'en sent responsable, mais elle est par-dessus tout persuadée que c'est la Négrresse qui a fait perdre le sens des réalités à son frère. A cette époque, il disparaissait plusieurs jours durant pour revenir local rouge et fatigué, expliquant seulement qu'il était allé à Harlem. Roger disait de la Négresse qu'elle était une Reine, une Prêtresse qui détenait des secrets qu'il devait découvrir. Pendant un temps, Erica approuva cette idée d'expédition, pensant qu'une fois en Égypte, Roger comprendrait que la Négresse et ses contes n'étaient que

superstitions et divagations. Elle ne connaissait ni le nom de M'Weru ni le culte auquel elle prétendait appartenir.

Erica est maintenant fermement convaincue que c'est M'Weru qui a fait basculer son frère dans la folie.

Il est à noter aussi que Erica a connaissance des deux contacts de son frère : Horace Stratt au Kenya (elle y est restée longtemps) et Auguste Loret au Caïre (elle n'y est pas passée mais cf. Aude de jeu NY-01 p. 37).

#### Ce qu'elle sait sur l'Expédition

Des investigateurs avisés l'interrogeront aussi sur les autres membres de l'Expédition, mais Erica ne peut pas leur apprendre grand-chose.

**\* Sir Aubrey Penhew** Erica ne le connaît pas et ne sait pas non plus pourquoi il participait à l'Expédition. « Il avait peut-être besoin d'argent. C'était le cas de tous ceux qui entouraient Roger ».

**\* Dr Robert Huston** Un homme attirant et envoûtant qu'Erica avait jugé extrêmement intelligent et sensible. Il a sans doute voulu accompagner Roger pour poursuivre son traitement.

**\* Hypathia Masters** Erica l'avait rencontrée plusieurs fois sans lui faire attention. Roger est sorti quelquefois avec elle, mais rien de plus. C'était une bonne photographe et c'est peut-être la raison pour laquelle elle les a accompagnés.

**\* Jack « Brass » Brady** Il était fanatiquement attaché à Roger qui lui voulait une confiance totale. Les avocats de Carlyle l'avaient blanchi d'une accusation de meurtre extrêmement convaincante. Roger était alors inscrit à l'USC (University of South California) ; auparavant il avait été expulsé de Harvard, Yale, Princeton, Miskatonic et Cornell).

#### La bibliothèque

En y repensant, Erica se souvient que peu de temps avant son départ pour l'Égypte, Roger relisait souvent les mêmes vieux livres. Elle a une fois feuilleté l'un d'eux (*Les Manuscrits Pharaoniques*). Ce qu'elle y a lu l'a effrayée car ces textes semblaient justifier le comportement démentiel de son frère. Il avait mis tous ces livres en sûreté, dans un coffre caché dans la bibliothèque. Ce qu'il ne savait pas, c'est qu'Erica connaissait l'emplacement de ce coffre. Elle avait retrouvé la combinaison et noté celle-ci sur la page de garde d'un recueil de poèmes d'Edgar Poe. Ayant fait installer une chambre forte pratiquement invulnérable dans son bureau, elle n'a pas ouvert le coffre de Roger depuis le départ de ce dernier pour Londres.

Les investigateurs peuvent aussi apprendre l'existence de ces ouvrages grâce aux notes que Jackson Elias a déposées chez son éditeur Jonah Kensington. S'ils abordent direc-



tement le sujet avec Erica, elle prétend ne pas les connaître, craignant qu'ils ne représentent une valeur énorme pour des collectionneurs. Elle veut d'abord les faire évaluer (et se renseigner sur les investisseurs). S'ils essaient de s'approprier illégalement ces livres, ils vont devoir pénétrer dans la bibliothèque, découvrir l'emplacement secret du coffre et enfin réussir à l'ouvrir (FOR 60) - un travail passablement dangereux considérant le système de sécurité de la propriété. S'ils sont raisonnables, ils préféreront louer les services d'un perceur de coffre professionnel. Gardez un tel personnage sous la main, mais laissez les investisseurs en avoir l'idée. Vous pouvez faciliter l'accès des investigateurs à la bibliothèque en les invitant à une grande réception donnée par Erica. Le jeu de rôle pourrait dominer une telle soirée ou les investigateurs doivent réussir à s'écarter discrètement dans la bibliothèque, en chasser d'éventuels invités avec politesse et naturel. Avant de verrouiller les portes et de passer aux choses sérieuses. Une telle série d'exploits peut être très amusante. Alors

qu'ils épluchent tous les livres, les investisseurs ont droit à des tests de Volonté à la moitié toutes les 20 minutes. À la première réussite, ils trouvent le recueil de poèmes de Poe et découvrent la combinaison qui y est inscrite (D15, G14, D13, G12). Avec ses fauteuils confortables, ses tables et lampes de lecture, ses cendriers, ses crachoirs, sa magnifique cheminée de fer style Haut Victorian et sa superbe table de billard en ardoise et teck, la bibliothèque constitue un décor somptueux pour les centaines d'ouvrages protégés par des panneaux vitrés qu'elle renferme. On trouve là les éditions complètes reliées en cuir de Trollope, Dickens, Bulwer-Lytton, Mrs Radcliffe, Francis Parkman, les premières œuvres de George Washington Cable et d'autres pères de la culture anglo-saxonne. Tout un rayon est consacré aux ouvrages d'occultisme, mais seules les magies les plus traditionnelles sont abordées. Sur le mur nord, une tagère entière est remplie de vieux travaux de référence anglais et français. Curieusement, ces livres sont rangés par gros recueil de

- Combat**
- Révolver cal 22 court 40%
  - Dégâts 1D6 (dans son sac à main)
  - Fleur d'Esorine (non mouchetée) 70%
  - Dégâts 1D6+1



## Joe Corey

Indépendant, Neutre

Le garde du corps d'Erica est un gars brun (37 ans) à la stature impressionnante qui répond au nom de Joe Corey. Il porte un revolver cal 45 digne de la dans un holster portefeuille et un coup-de-poing américain caché dans sa manche gauche. En public, il reste toujours à ses côtés, prêt à repousser les importuns, journalistes et autres. Il était l'homme de main d'un caïd de la pègre qui eut le dessous lors d'une transaction avec Erica. Ce chef de gang a disparu juste avant que Joe prenne son poste auprès d'Erica.

**Joe Corey**  
Garde du corps d'Erica Carlyle  
Niveau : supérieur  
(cf. tableau, p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 236 de la 6<sup>e</sup> édition française).

|                         |    |
|-------------------------|----|
| <b>Valeurs dérivées</b> |    |
| Santé mentale           | 50 |
| Points de vie           | 15 |
| Impact                  | +2 |

|   |     |
|---|-----|
| <b>Compétences spécifiques (ou spéciales)</b> |     |
| Repousser les importuns                       | 80% |
| <b>Compétences</b>                            |     |
| Athlétisme                                    | 75% |
| Bataille                                      | 65% |
| Conduite                                      | 95% |
| Serrurerie                                    | 30% |
| Détournement                                  | 30% |
| Négociation                                   | 35% |
| Psychologie                                   | 60% |
| Sciences occultes                             | 65% |
| Vigilance                                     | 55% |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| <b>Langues</b>              |     |
| Anglais (langue maternelle) | 40% |

|   |     |
|---|-----|
| <b>Combat</b>   |     |
| • Révolver cal 45*  | 65% |
| Dégâts 1D10+2   |     |
| * dans un holster sous le bras, il garde toujours douze balles supplémentaires sur lui. |     |
| • Batte de Base-Ball  | 65% |
| Dégâts 1D6+2  |     |
| • Bagarre   | 80% |



INT-08, p. 31)). M<sup>lle</sup> Post est une amie d'enfance de M<sup>lle</sup> Carlyle, et se trouve être actuellement la propriétaire d'une galerie d'art située au 540 West de la 29<sup>e</sup> rue dans Chelsea.

Victoria Post est présente dans sa galerie tous les après-midi pour recevoir les clients - fortunés en général vu les tarifs pratiqués. C'est une jeune femme d'environ 25 ans très dynamique et attentionnée, qui se rendra vite compte qu'on la baratine. Cependant, face à des personnes sincères et ayant besoin d'aide pour rencontrer Erica Carlyle, Victoria les aidera sans faillir s'ils ont su la convaincre et que la cause est noble. Elle sait que bien qu'Erica ne souhaite plus parler de l'histoire de son frère, qui a représenté un grand traumatisme pour elle, ainsi que pour Victoria. Pour elle, Erica s'est mise dans une situation de rejet face à toute cette histoire, et de vraies nouvelles, même mauvaises mais permettant d'enfin comprendre ce qui s'est passé, ne pourront que lui être salutaires finalement.

Les investigateurs pourraient également rencontrer Victoria Post à des soirées mondaines liées au monde de la peinture s'ils ne trouvent pas le chemin de sa galerie.

## La boutique de l'horreur

### La Boutique Ju-Ju

La boutique Ju-Ju se trouve au 1, Ransom Court dans Harlem. Cette ruelle sale coupe la 137<sup>e</sup> Rue à l'est de Lenox Avenue et aboutit dans une arrière-cour de six mètres sur six. Seule la Boutique Ju-Ju donne sur cette courte. L'unique autre porte correspond à l'arrière-boutique d'un prêteur sur gages (l'établissement, qui avait sa devanture sur la 138<sup>e</sup> Rue, est abandonné). Les nuits de réunion, 1D4 adorateurs sont étendus dans la cour, ils jouent les ivrognes mais montent bonne garde.

La cour est encadrée d'immeubles délabrés et de nombreuses fenêtres la dominent. Si les investigateurs interrogent les habitants (qui se montrent d'abord hostiles et réticents envers les curieux), ils apprennent qu'une fois par semaine des personnes bizarres et des étrangers viennent tard dans la nuit à la boutique. On entend alors parfois des bruits inquiétants. Un petit cadeau - argent, nourriture, cartouche de cigarettes - devrait permettre aux investigateurs de se poster une nuit à une fenêtre pour observer la devanture.



**Victoria Post**  
(figurant)

Victoria Post est une jeune femme dynamique et dynamique, de taille moyenne, blonde et très séduisante, mais elle ne s'est pas encore choisie de mari à l'âge de 26 ans. Toujours amoureuse, elle est d'une constante bonne humeur et sait facilement discerner si on lui ment ou non. Victoria Post est la meilleure amie d'Erica Carlyle. M<sup>lle</sup> Post et M<sup>lle</sup> Carlyle sont des amies d'enfance, son père Walter Ellis Post étant lui-même un ancien ami de la famille Carlyle. Victoria et Erica ont suivi des parcours quasi-identiques jusqu'à l'université où Erica a pris les affaires tandis que Victoria s'est tournée vers l'histoire de l'art suite à son goût pour la peinture.

Victoria Post sera assez facile à approcher car elle a ouvert récemment une galerie d'art avec la fortune de son père, et qu'elle se trouve régulièrement à son « bureau ». Les caractéristiques de ce personnage ne sont pas données car M<sup>lle</sup> Post ne sera qu'une piste pour accéder à Erica Carlyle.

Informations  
Nom : M<sup>lle</sup> Post  
Prénom : Victoria  
Surnom : M<sup>lle</sup> Post  
Date de naissance : 1978  
Lieu de naissance : New York

### La petite de Manhattan

Prénoms : Victoria  
Nom : Post  
Surnom : M<sup>lle</sup> Post

Passages choisis de la liste d'items  
Liste d'items trouvés lors de l'enquête  
ou lors d'un autre de l'enquête

Langues : Français  
Lieu : Dans la bibliothèque d'Erica Carlyle  
Complexité : Complexe (100)  
Niveau : Sévère  
Artiste : M<sup>lle</sup> Post

Donnée : Histoire  
Artiste : M<sup>lle</sup> Post  
Surnom : M<sup>lle</sup> Post  
Sévérité : Sévère

Données : Adresse : Appartement 101  
Adresse : 101 West 29th Street  
Téléphone : 212 675 1234  
Date de naissance : 1978  
Nom de naissance : Victoria Post

Informations : C'est la femme de l'enquête  
Lieu de naissance : New York  
Adresse : 101 West 29th Street  
Téléphone : 212 675 1234  
Date de naissance : 1978  
Nom de naissance : Victoria Post



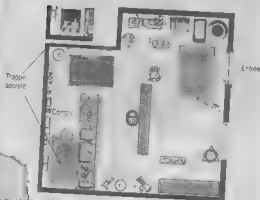


Si les investigateurs préfèrent passer par la boutique abandonnée du prêteur sur gages, il leur faut forcer la porte d'entrée condamnée par des planches (FOR 17), puis celle de derrière, fermée de l'extérieur par une chaîne et un cadenas (FOR 35). On peut tout de même entrebâiller la porte et entrevoir l'entrée de la boutique Ju-Ju.

Là devant on se compose d'un vitrine et d'une porte à trois. Des rideaux occultent l'intérieur de la boutique. Dans la vitrine sont exposés des œuvres d'art africain (statuettes, masques, bijoux, etc.). À l'intérieur, c'est un test de Sciences humaines (anthropologie ou de Sciences humaines - archéologie). Le magasin ouvre de 9 à 17 heures et ferme le dimanche.

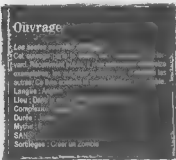
Le magasin mesure à peine six mètres sur cinq et Sidi N. Kwané semble être seul à s'en occuper. Sur une réussite de Trouver Objet Caché, les investigateurs aperçoivent une clé pendue au cou du vieillard par une lunette de cuir. L'endroit est sale et poussiéreux, encombré du classique bric-à-brac tribal africain : masques de démons, tambours, armes, amulettes empaillées, sculptures sur bois, ivoures, etc. L'atmosphère est oppressante, terrifiante même si les investigateurs sont en visite de nuit. Une réussite de Sciences occultes les avertit que certains des fétiches sont des composants traditionnels de la magie rituelle africaine. Sauf culture particulière dans ce domaine, ils ne sont d'aucune utilité pour les investigateurs. Aucun objet relatif au Mythe de Cthulhu n'est visible.

Il y a 25% de chances pour que 1D3 clients innocents soient présents lorsque les inves-



Plan de la boutique Ju-Ju

tigateurs arrivent et 45% de chances pour que 1D4 adeptes soient à portée de voix. Les clients noirs ne verront pas d'un bon œil un groupe entièrement blanc, soupçonnant qu'il ne visite le quartier que pour se donner des motions.



## Dans les profondeurs

Aucun indice pour les investigateurs au rez-de-chaussée, mais il existe un accès vers le sous-sol, une trappe dissimulée sous un tapis derrière le comptoir. Si on soulève ce tapis, on découvre l'anneau d'acier qui permet de soulever la trappe. Elle cache une volée de marches, juste assez large pour une personne. L'escalier s'enfonce sur près de 6 mètres et aboutit dans un couloir qui, après quatre, cinq mètres, se termine devant une solide porte. Les murs, le plafond et le sol sont en pierre. Le plafond est à 2,5 mètres. Des symboles mystérieux sont gravés sur les dalles (une réussite de Sciences humaines : Anthropologie les assigne à la tribu lukuyu, tout symbolisant le mal). Si une réunion est en cours, la lanterne à pétrole pendue au plafond a été allumée ; sinon le couloir est plongé dans les ténèbres.

La porte de chêne au bout du couloir est renforcée par des bandes d'acier. Des symboles sont aussi gravés dans le bois mais ne peuvent être identifiés. La porte résiste avec une FOR de 30. Elle est assez large pour que deux investigateurs combinent leurs efforts contre elle. Elle est toujours verrouillée — sauf pendant les rituels — et sa clé se trouve au cou de Silas N'Kwane. Les gonds sont à l'extérieur et on peut donc l'extraire du chambranle en une vingtaine de minutes.

## Le sous-sol

Derrière cette porte se trouve la salle des sacrifices haute de 4,5 mètres. Les murs de pierres sont abondamment gravés. Une réussite de Mythe de Chikuta indique que ces symboles mystérieux doivent être en rapport avec les Grands Anciens. Pendant les cérémonies, des torches placées dans des niches allument la salle. Un rideau protège des regards une petite alcôve où Mukunga le prêtre médite sur les joies de son sacerdoce. Quatre zombies attendent dans cette alcôve.

De gros tambours africains sont placés contre chaque paroi. Ils sont utilisés pendant les rituels. Deux solides perches émergent du mur à côté de la porte d'entrée. Des lamères de cuir pendent au bout de chacune. Elles servent à lier les poignets des victimes sacrificielles. Ces sacrifices ont lieu tous les mois. Chacune de ces cérémonies doit au moins consacrer deux victimes au Dieu de la Langue Sanglante.

Au centre de la pièce, un puits (2,5 m de diamètre) s'enfonce dans le sol. Il est fermé par une épaisse dalle de pierre. Un système de levage a été installé pour soulever ce lourd couvercle mais, même ainsi, une FOR totale de 25 reste nécessaire pour ouvrir le puits.

## Le Chakota

Au fond de ce puits (4,5 m de profondeur) se trouve celui que le culte appelle le Chakota, l'Esprit aux Multiples Visages. Vénéric comme l'esprit servant du Dieu de la Langue Sanglante, cette entité monstrueuse est décrite page 51.

Lorsqu'elle est en place, la dalle étouffe les voix gémissantes du Chakota, mais ses cris déchirants envahissent la pièce dès qu'on ouvre le puits. Le Chakota s'attend à être nourri dans les 10 minutes qui suivent. S'il ne l'est pas, ses multiples visages redoublent de gémissements, provoquant une perte de 1/1D8 points de SAN.

## Les gardiens de la salle des sacrifices

Quatre zombies surveillent cette pièce sacrée. C'est le grand prêtre Mukunga qui les a créés à cette fin. Tous ont autrefois été mutilés lors des sacrifices rituels. Leurs intestins pendouillaient et leur front est profondément entaillé de la rune du culte (perte de 0/1D8 points de SAN). Si Mukunga est absent, ils attaquent tous ceux qui entrent dans la pièce mais cessent toute poursuite au bas de l'escalier. À vous de décider de l'instant où l'attaque est déclenchée.

Pendant les rituels, les zombies encadrent Mukunga qui s'en sert comme gardes du corps. Le reste du temps, ils sont postés dans l'alcôve de méditation de Mukunga. Les caractéristiques des zombies se trouvent page 52. Mukunga les a créés grâce au sortilège Créer un Zombie, qui figure dans *Les secrets d'Afrique*, un ouvrage entreposé dans l'alcôve.

**Conseil :** assez peu excitante la vie de zombie puisqu'elle consiste à attendre derrière un rideau de pouvoir faire peur aux investigateurs. Bout ! Dans la boutique, et même dans le sous-sol en déclarant : vous n'avez pas hésité à passer de-ci de-là le capatain ambulant d'animatus « empalés » ? Judicieux, car si par les pouvoirs émanant du Chakota et des objets occultes présents, des objets de décoration reviennent à une sorte de seconde vie ? Quelques chauves-souris, des colonnes de fourmis, des araignées, ou alors un python et un baobab très énervés, que l'on arrête qu'en les décapitant ?



Silas N'Kwane

Enem

Silas N'Kwane est un veillard de 73 ans, d'origine africaine, à la couronne de cheveux courts blancs, portant des lunettes sur le bout du nez. Silas est plein d'entrain, perceptif et intelligent. Il chemise blanche et un gilet sombre complètent son apparence sémuelle. Il a entièrement sacrifié sa raison à son culte et n'en révélera jamais ses secrets. Il ne sait en fait que peu de choses si l'on excepte l'existence du Chakota. Il se battra si nécessaire, mais préfère attaquer par surprise.

## Phrases types

« Je ne vends que des objets africains authentiques. Si c'est du sensationnel que vous recherchez, vous vous êtes trompés d'établissement. »  
« Ici ne vous a vu entrer dans la boutique, nul ne vous en verra ressortir ! (le sourire aux lèvres) »

## Silas N'Kwane

Propriétaire de la Boutique Ju-Ju

Niveau ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 1<sup>re</sup> édition française).

## Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Santé mentale | 0  |
| Points de vie | 13 |
| Impact        | -2 |

## Compétence spécifique (ou spéciale)

|  |     |
|--|-----|
| Dégouter un objet précieux dans son four | 50% |
| <b>Compétences</b>                       |     |
| Attilisme                                | 35% |
| Baratin                                  | 45% |
| Câble                                    | 25% |
| Dissimulation                            | 55% |
| Mythe de Chikuta                         | 11% |
| Négociation                              | 60% |
| Sciences humaines, anthropologie         | 15% |
| Sciences humaines, archéologie           | 10% |
| Sciences occultes                        | 80% |
| Vigilance                                | 60% |

## Langues

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Gikuyu (Langue maternelle) | 70% |
| Anglais                    | 45% |
| Arabe                      | 20% |
| Kiswahili                  | 20% |

## Combat

|                |     |
|----------------|-----|
| « Prongo »     | 70% |
| Dégâts 106/2-2 |     |

## Les trésors de l'alcôve

Aide de jeu NY-14

Mot du Dr Robert Huston

Un petit mot rédigé de la main de Robert Huston

Utilité du document Il conduit les investigateurs vers l'Australie

Cher Silas,

Nous avons découvert ce bol de cuivre poli près de l'Hyers Rock. Je pense qu'il vous intéressera et que vous saurez en faire bon usage.

Le Grand-Père  
de la Chaire sous des saïles

Cette petite pièce de deux mètres sur deux est séparée de la salle des sacrifices par un rideau. Des tapisseries se tiennent au garde à vous contre les murs, un à un de chaque côté, quatre en tout.

## Artefacts

### Le masque de Hayano

NY-15

Un masque de danse d'origine

appartenant à un chef de clan

Il est en bois et est peint

de la tête à la queue avec des

plumes de paon et de

plumes de corbeau. Le masque

est en bois et est peint de la

tête à la queue avec des

plumes de paon et de

plumes de corbeau. Le masque

est en bois et est peint de la

tête à la queue avec des

plumes de paon et de

plumes de corbeau. Le masque

est en bois et est peint de la

tête à la queue avec des

plumes de paon et de

plumes de corbeau. Le masque

est en bois et est peint de la

tête à la queue avec des

plumes de paon et de

plumes de corbeau. Le masque

est en bois et est peint de la

tête à la queue avec des

plumes de paon et de

plumes de corbeau. Le masque

est en bois et est peint de la

tête à la queue avec des

plumes de paon et de

plumes de corbeau. Le masque

est en bois et est peint de la

tête à la queue avec des

plumes de paon et de

plumes de corbeau. Le masque

est en bois et est peint de la

La plupart des objets décrits ci-dessous sont enroulés dans une peau de léopard posée contre le mur du fond. La robe de prêtre et les griffes de lion sont accrochées à une patère sur ce même mur. Si Mukunga est là, il tient le sceptre en main.

#### • La robe du grand prêtre

Une grande cape emplumée aux couleurs chatoyantes. Une réussite de Sciences de la vie : histoire naturelle attribue ces plumes à des flamants roses et des martins-pêcheurs, tous certainement originaires d'Afrique Orientale.

#### • Les griffes de lion

Des griffes de lion fixées sur des pièces de tissu assemblées en gants. La paire est assez solide pour être utilisée comme arme (cf. les caractéristiques de Mukunga, page 50).

#### • « Les sectes secrètes d'Afrique »

Ce livre est décrit dans la section Ouvrages, page 46.

Les objets suivants sont tous décrits dans la section des Artefacts, ci-dessous, en voici la liste.

- Le masque de Hayama - un masque en bois représentant un démon africain
- Un bol de cuivre poli
- Un sceptre sculpté
- Un serre-tête de métal gris

## Pistes secondaires

### Miriam Arwright

Si les investigateurs contactent Miriam Arwright, en personne ou au téléphone, elle leur apprend qu'Elias souhaitait consulter *Les sectes secrètes d'Afrique*, un ouvrage qui a mystérieusement disparu de la bibliothèque quelques mois plus tôt. Par « mystérieusement », elle entend qu'un beau jour il s'est tout simplement volatilisé. « Il régnait une odeur innommable dans la bibliothèque le jour où ce livre sur les sectes a disparu », Miriam éprouvait beaucoup d'admiration pour Jackson Elias et elle apporte volontiers son aide aux investigateurs. « Si la bibliothèque Sa biblotheque permet éventuellement d'identifier la rune gravée sur le front de l'écritain. C'est une rune très ancienne, généralement associée au surnom d'un culte chassé d'Égypte à l'époque pharaonique. Miriam peut faire cette recherche à ses moments perdus — une semaine — ou bien aider un des investigateurs qui en vient alors à bout en 12 heures. Ses recherches pointeront vers un culte kényan consacré au Dieu de la Langue Sanglante. Il n'apparaît pas qu'il s'agit d'un des avatars de Nyarlathotep, mais les investigateurs s'en apercevront s'ils lisent les Fragments de G'harne. La Fondation Penhew (à Londres) en détient un exemplaire en partant état.

## Chakota

### Race inférieure de serviteur

La Chakota se présente comme une masse verdâtre de muscles aux veines encastrées des dizaines de visages humains. Ceux-ci poussent des gémissements criés et halements aspirés, une pénétration capable de se dépatrer mais pas de sortir du puits. Il mesure presque deux mètres de long pour un mètre de diamètre.

Les visages sont ceux de ses précédentes victimes. Après deux heures de digestion, le visage de la dernière victime apparaît sur le Chakota. Celui-ci lue en moriant et dévorant à l'aide de ses multiples bouches. Il n'y a pas de limite au nombre de visages qu'il peut absorber car son corps se développe avec chaque nouvelle victime. L'investigateur qui aperçoit le visage d'une personne qu'il connaissait perd aussitôt le double ou le triple des points de SAN indiqués. Toute personne mordue par le Chakota perd automatiquement 1010 points de SAN sans qu'aucun test ne soit nécessaire.

Création d'un Chakota. Les caractéristiques du Chakota dépendent du nombre de ses visages. Chaque visage se traduit par 1 point de FOR et 1 point de TAI. Le GDN de la créature est égale à sa FOR. Sa DEX est toujours de 3 et son Mouvement de 4. Le Chakota au fond du puits possède 36 visages. Si dévore deux investigateurs, il en aura 38.

Le Chakota est créé grâce à un rituel magique qui nécessite qu'un volontaire se sacrifie et confère son premier visage à la créature. Les adorateurs doivent d'abord adorer le nouveau-né à se nourrir, mais il est rapidement capable de se débarrasser seul.

• **Morsures.** Les Chakota peuvent mordre avec 108 visages par cible. Testez l'attaque de chaque visage. Une morsure réussie permet de relancer la victime près du Chakota. La victime peut faire un test de FOR contre la FOR du Chakota sur la Table de Résistance, mais cela coûte un point de dégâts supplémentaires par morsure réussie. Prenez pour acquis que chaque morsure a une FOR de 1. Faites le total des morsures et utilisez le total lors du test sur la Table de Résistance. N'utilisez pas la force physique du Chakota. Pour chaque attaque réussie, enlevez un Point de Vie à la cible. Toute personne mordue par un Chakota perd automatiquement 1010 de Santé Mentale. Aucun test de Santé Mentale n'est possible. Si le gardien la souhaite, initiez le nombre de victimes à une par tour ou jusqu'à trois victimes par tour si la situation l'exige. Le Chakota cherche à dévorer la première cible avant de s'en prendre à la deuxième, mais chaque victime ne prend que deux tours ou moins pour être ingérée.

• **Attaques de hurlement.** Enlève les hurlements déchirants d'un Chakota pour la première fois (code 11108 points de Santé Mentale). Entendez les hurlements par la suite ne fait pas perdre de Santé Mentale.

### Tableaux et Pertes de Santé Mentale Associées

| 104 Dieu | Autre nom du dieu                              | Réussite        | Aucune              |
|----------|--|-----------------|---------------------|
| Notre    | Le Maître de la Chasse Sauvage, p.215 (lib v6) | Aucune          | Aucune              |
|          | Cela de l'Abîme, p.211 (lib v6)                | 5 points de SAN | 10100               |
|          | Le Dieu du Sang, p.216 (lib v6)                | 5 points de SAN | 10108 points de SAN |

Les investigateurs doivent pas évaluer la connaissance en Mythe de Cthulhu, il faut pas donner le point de vue des connaissances à l'égard de l'objet.

Les informations sont à la page 104, les résultats sont à la page 105. Pour la description des objets, les informations sont à la page 104, les résultats sont à la page 105.

Les informations sont à la page 104, les résultats sont à la page 105. Pour la description des objets, les informations sont à la page 104, les résultats sont à la page 105.

Les informations sont à la page 104, les résultats sont à la page 105. Pour la description des objets, les informations sont à la page 104, les résultats sont à la page 105.

Les informations sont à la page 104, les résultats sont à la page 105. Pour la description des objets, les informations sont à la page 104, les résultats sont à la page 105.

Les informations sont à la page 104, les résultats sont à la page 105. Pour la description des objets, les informations sont à la page 104, les résultats sont à la page 105.

Les informations sont à la page 104, les résultats sont à la page 105. Pour la description des objets, les informations sont à la page 104, les résultats sont à la page 105.

## Chakota

### Esprit aux multiples visages

| Caractéristiques | dés  | moyenne |
|------------------|------|---------|
| FOR              | 1006 | 35      |
| CON              | 1006 | 35      |
| TA               | 1006 | 35      |
| INT              | 103  | 2       |
| POU              | 1006 | 35      |
| DEX              | 1    | 3       |

### Valeurs dérivées

|                      |     |
|----------------------|-----|
| Mouvement            | 4   |
| Points de Vie moyens | 35  |
| Impact               | N/A |

### Combat

- **Morale** 30%
- **Dégâts 1 par visage**
- **Mutements** automatique
- **Dégâts 1/108 de Santé Mentale** (voir ci-dessus).

- **Protection** : Le Chakota est immunisé contre toute arme physique, mais le feu, la magie et l'électrocité peuvent le blesser. Si ses bouches sont couvertes il peut suffoquer dans l'eau ou dans la terre.
- **Sortilèges** : Aucun
- **Perte de SAN** : 2/1020 points de Santé Mentale pour avoir vu un Chakota

## Zombie

Bien que tout le monde sache à quel point ressemblent les zombies dans les films, peu d'histoires ont été écrites sur eux. Les zombies peuvent être créés de plusieurs manières. L'utilisation de vaudou ou de magie noire semble être le moyen le plus courant.

Les zombies peuvent être créés par l'exposition intentionnelle ou accidentelle d'un cadavre à des produits chimiques toxiques ou à des radiations. Certains débris de l'espace qui tombent sur Terre avec les météorites peuvent contenir une substance qui anime les morts. Les esprits malveillants peuvent posséder et ramener les morts.

Certains zombies sont les esclaves et serviteurs de sorciers ou d'hommes-médecine (c'est le cas de la bouquie Ju-Ju à New York et de Huston en Australie). D'autres zombies sont des monstres incontrôlables et charognards.

Les zombies sont quasiment immunisés contre les armes qui empoisonnent (y compris les armes à feu), bien que de telles armes endommagent l'apparence du zombie. Tout coup porté par une arme d'empoisonnement cause un point de dégâts à la créature. Toutes les autres armes ne lui infligent que la moitié des dégâts obtenus. Le zombie doit littéralement être bûché menu avant de ne plus bouger.

## Sortilèges

notre 3 points de Magie par point de Sagesse du créateur.

### Envoyer des âmes

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

### Le sortilège

Le sortilège permet d'envoyer des âmes dans un monde parallèle.

## Le professeur

Anthony Cowles

### Trouver le professeur est

très facile : la plupart des

jeunes gens d'Arkham

sont hypnotisés par

l'allure et la silhouette

gracieuse de

la fille

du professeur

Cowles, la charmante

Ewa, et peuvent

précisément

l'adresse du pavillon

de son père, le P.A.

man (entre West et

Garrison), de son bureau

dans le Batiment

des Arts Libéraux, ou

de son restaurant pré-

tière (Grafton Diner,

près de la gare Bos-

ton et Maine). Aucun

d'entre eux n'a de

raison de s'intéresser

à lui. Les voies clas-

siques d'approche, téléphone, lettre, télé-

gramme ou même le courrier interne per-

mettent de le joindre plus lentement, mais

les investigateurs parviendront à contacter

cet érudit en moins de vingt-quatre heures.

Le professeur se montre amical et ouvert. Il

ne sait malheureusement pas grand-chose.

Il n'a jamais rencontré Jackson Elias et ne

connait rien de sa vie. Il a lu plusieurs de ses

livres — ceux qui s'intéressent à la Polynésie

et la Nouvelle-Zélande — et se rappelle

quelques détails de ces ouvrages si on lui

cite les titres.

Cowles collectionne les récits d'événements

étranges, un hobby qui lui a souvent valu les

critiques de ses pairs. Il croit à la sorcellerie

et garde l'esprit ouvert en ce qui concerne

les monstres et cités souterraines, même s'il

exige toujours des preuves. C'est un homme

fort et excentrique, doté d'une remarquable

barbe rousse. Vous pouvez présenter la jolie

Ewa, mais elle ne joue aucun rôle particulier

dans cette campagne.

Une ou deux questions peuvent faire dis-

courir cet homme volubile pendant une

heure. Une touche de flatterie ou de barman

suffit à le lancer dans un résumé de sa ré-

cente conférence à l'université de New York.

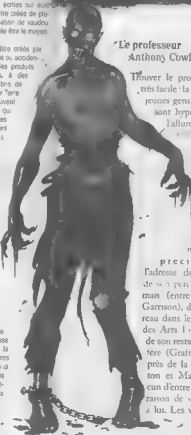
Conseil : attention, le professeur Cowles

habite à Arkham, et nous savons tous ce

que cette ville peut exciter l'investigateur

moyen ou plus. Pour s'éviter des heures de

description de l'Université de Miskatonic



aux basques d'investigateurs sur les traces du Necronomicon » pour déconner », situe le professeur Cowles sur New York pour quelques jours (la secrétaire du département à l'université connaît ce renseignement).

### Au sujet de la conférence

Il ne faudra pas longtemps avant que le professeur se lance dans de longues explications sur la conférence qu'il a donnée récemment. Les documents ADJ NY 15 et ADJ-NY-16 regroupent toutes les informations présentées lors de la conférence de New York.

Le professeur a entendu parler de Cthulhu et de R'lyeh, et a découvert des correspondances troublantes entre les contes de la Chauve-souris des Sables et Cthulhu. Certaines légendes polynésiennes très différentes comportent les mêmes parallèles. Cowles a lu *Les Écrits de Ponape*, « un ouvrage des plus troublants et des plus écœurants ». Malheureusement, l'exemplaire des *Écrits de Ponape* de l'université de Sydney a été prêté à un John Scott de Boston, qui ne l'a jamais rendu (John Scott est un personnage malveillant qui apparaît dans la première des campagnes pour *L'Appel de Cthulhu*, *Les Ombres de Yog-Sothoth*, il ne peut pas être rencontré dans *Les Masques de Nyarlathotep*).

Cowles croit que ce culte s'est éteint ou endormi il y a des centaines d'années. Mais son existence passée l'a incité à lire les livres de Jackson Elias sur les cultes actuels.

Le professeur ne dispose plus du document, mais il indique que celui qui a fait cette découverte, un certain Arthur MacWhirr de Port Hedland, tenait un journal dans lequel il a rapporté plusieurs attaques d'aborigènes contre son équipe. MacWhirr aurait noté

que certaines victimes étaient mortes de centaines de petites piqures, ce qui évoque l'antique culte de la Chauve-souris.

### Principaux points de la récente conférence du Professeur Anthony Cowles

#### Aide de jeu NY-15

**Utilité du document :** cet article présente les principaux points de la conférence sur l'anthropologie faite à l'université de New York. Il établit l'existence passée d'un culte de la Chauve-souris en Australie, et lie ce culte au Mythe de Cthulhu.

#### Diapositives surexposées d'un étrange monolithe

#### Aide de jeu NY-16

La conférence du Professeur Cowles comprenait quelques diapositives surexposées d'un étrange monolithe de pierre photographié dans le désert australien. Les clichés ont été pris par Arthur MacWhirr à moins de 20 kilomètres des installations du Dr Huston dans la Cité de la Grande Race.

**Utilité du document :** Ces clichés permettent d'entendre parler de leur auteur (Arthur MacWhirr) et de localiser un étrange monolithe de pierre non loin de la Cité de la Grande Race.

### Les Cowles bientôt en Australie

Cowles a accepté un poste à l'université de Muskatoine pour un semestre, en partie dans l'espoir de réunir des fonds pour une véritable expédition sur le site découvert par MacWhirr. Mais jusqu'à là, nul n'a répondu à ses attentes. Bien qu'il soit curieux de tout et ne manque pas de courage, Cowles doit penser à sa carrière et

Lui mettre le feu semble aussi être un moyen efficace.

Le sort pour créer un zombie lui donne le point de POU dont il a besoin. C'est qu'il crée un zombie lui indique le but dans lequel il le crée. Les zombies n'ont aucune volonté propre.

Si le gardien le souhaite, certains sortilèges et certaines substances peuvent permettre de les désactiver. Selon la tradition vaudou, les zombies pourraient être défaits s'ils mangent du sel. Ceux qui se créent devraient donc leur coudre la bouche pour empêcher cela. En plus de la tradition vaudou, notons aussi le récit du mythe de Cthulhu, qui permet de ressusciter les morts (mais ceux-ci semblent avoir le contrôle de leurs facultés), et plus des sciences étranges ou de la simple pollution, qui pourraient toutes créer des zombies.

Depuis la Mort des morts-vivants, les zombies sont plus endrins à dévorer qu'à menacer. Dans les années 1980 les zombies étaient synonymes de carnavales. Le film de 1943 *Vaudou et l'Enfer* avec le Zombi, demeure la description la plus évocatrice et intéressante.

#### Zombie

| Caractéristiques | dés      | moyenne |
|------------------|----------|---------|
| FOR              | 30d6x1.5 | 15-17   |
| CON              | 30d6x1.5 | 15-17   |
| TOU              | 20d6+6   | 13      |
| INT              | aucune   | aucune  |
| POU              | 1        | 1       |
| DEX              | 20d6     | 7       |

#### Valeurs dérivées

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Mouvement            | 6     |
| Points de Vie moyens | 14-15 |
| Impact moyen         | +2    |

#### Compétences

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Obéir aux ordres         | 99% |
| ou                       |     |
| Traquer la chair humaine | 99% |

#### Combat

|             |     |
|-------------|-----|
| Morsure     | 30% |
| Dégâts 1D3  |     |
| Gros bâton  | 25% |
| Dégâts 1D6+ |     |

• **Protection :** Aucune, mais les armes d'empalement ne font qu'un point de dégâts et les autres armes la moitié des dégâts normaux.

• **Habitat :** Partout où ils sont créés.

• **Perte de SAN :** 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un zombie. Si, de son vivant, le zombie était connu de l'investigateur et qu'il est encore reconnaissable, cette perte est augmentée de 1D4 que le test soit réussi ou non.





**Miriam Afwright**  
(AUSA)

Miriam Abarbanel est une femme d'une quarantaine d'années "39 ans" brune grande et fine portant le chignon, au regard clair et à la voix haut perchée toujours habillée de façon on ne peut plus économe et classique.

Elle est une des bibliothèques de université de Harvard située à Cambridge dans le Massachusetts. Pour la rencontrer les navigateurs devront donc prendre le train depuis New York mais l'es plus simple et tout aussi efficace de la télécharger.

Miss Abernigh vous un grand respect à Jackson Elias, qui est l'un des seuls écrivains qu'elle connaisse personnellement. Pour peu qu'on se présente comme un ami d'Elias ou de Kensington, elle révélera tout ce qu'elle sait.

**Mariam Abangit**  
Bibliothécaire consciencieuse

## Niveau ordinaire

(cf. tableau p. 304 de L. Appel de Chulha, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 5<sup>e</sup> édition H. Toulas).

## Values derived

|               |    |
|---------------|----|
| Santo montale | 80 |
| Ponte de ve   | 8  |
| Impaci        | 2  |

## Compétence spécifique ou spécialisée

Trouver ce que vous cherchez 75%

### Compétences

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Athlétisme        | 15% |
| Discrétion        | 30% |
| Sciences occultes | 5%  |
| Vigilance         | 75% |

## waves

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (langue maternelle) | 85% |
| Espagnol                    | 40% |
| Français                    | 45% |
| Grec Classique              | 10% |
| Latin                       | 15% |

## Combat

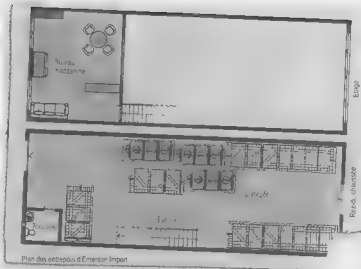
|  |     |
|--|-----|
| • Tampon encarteur<br>de la bibliothèque<br>Dépôts 0 | 20% |
|--|-----|

New York Pillar Digest

## FANTASTIQUE!

Slide 36 of 44, 24/04/2014  $A^{\infty} = \bigcup_{n \in \mathbb{N}} A_n$ ,  $A_n \subset A_{n+1}$ ,  $A_n \cap P = \emptyset$ ,  $A_n \cap P_n = \emptyset$ ,  $A_n \cap P_n = \emptyset$  34/04/2014 conference di Professori Anthony Cowles





## Prof. Anthony Dimsdale Cowles

(A 8)

Le Professeur Anthony Cowles est âgé de 46 ans. C'est un homme de taille moyenne qui possède une imposante barbe rousse marbrée d'un début de calvitie. Passionné et un peu farfelu, il est toujours au large dans un compteur tressé en tissu, d'après écroussés dont les poches bariolent.

Cowles est professeur d'anthropologie à l'Université Méditerranée d'Arham, il pourra facilement être rencontré, mais n'acceptera pas de donner d'informations par téléphone. Si connaît Elias ce ne sont pas ses livres, uniquement car il est spécialiste dans l'étude des îles du Pacifique et possède un esprit large, ce qui le rend parfois reproché par d'autres experts. Enquêtant, il est à l'affût de toutes nouveautés et pourra informer les investigateurs sur différents affaires et en particulier l'existence du culte de la Chèvre-Souris des Sebes en Australie.

### Prof. Anthony Dimsdale Cowles Professeur d'anthropologie

| Caractéristiques |    |              |     |
|------------------|----|--------------|-----|
| APP              | 12 | Prestance    | 60% |
| CON              | 12 | Endurance    | 80% |
| DEX              | 11 | Agilité      | 55% |
| FOR              | 10 | Puissance    | 50% |
| TAI              | 11 | Compulsions  | 55% |
| EDU              | 18 | Connaissance | 90% |
| INT              | 17 | Intuition    | 85% |
| POU              | 14 | Vieillesse   | 70% |

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | 0  |
| Points de Vie | 12 |
| Santé Mentale | 78 |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Captiver son auditoire   | 70% |
| Compétences              |     |
| Alchimie                 | 35% |
| Asiologique              | 80% |
| Conduite                 | 90% |
| Connaissance Aborigène   | 60% |
| Croûte                   | 50% |
| Artifices Polymérisation | 35% |
| Discipline               | 10% |
| Droit                    | 15% |
| Équitation               | 25% |
| Mythe de Chulhu          | 20% |
| Négociation              | 25% |
| Persuasion               | 45% |
| Psychologie              | 45% |
| Histoire naturelle       | 30% |
| Anthropologie            | 80% |
| Archéologie              | 45% |
| Hispanie                 | 35% |
| Sciences occultes        | 15% |
| Égyptologie              | 40% |

respecter son engagement actuel. Ni lui ni sa fille ne peuvent consacrer de longues heures à seconder les investigateurs ou se joindre à eux dans leurs investigations. Tous deux sont fiables et constituent un bon contact aux États-Unis si les investigateurs ont besoin d'aide pendant qu'ils sont à l'étranger. Leur Crédit est plus élevé à Sydney qu'à Arkham.

Les Cowles vont retourner à Sydney dans sept mois, avant la fin de cette campagne, et sont donc susceptibles de participer au cours de votre enquête. David Dodge, un professeur, s'occupe de leur maison et il pourra participer plus utilement encore à une expédition dans le désert.

Depuis la mort de sa femme, Cowles se montre terriblement protecteur envers sa fille, à laquelle Ewa comprend cette attitude, elle commence à la trouver pesante. Elle a décidé de quitter la maison paternelle à 21 ans, en acceptant tout poste d'enseignement qu'elle pourra trouver. Les deux s'aiment beaucoup et réagiront avec violence à une attaque éventuelle sur l'autre.

### Emerson Import

La compagnie est domiciliée dans un bâtiment long et étroit situé à l'ouest de Manhattan non loin de la rivière Hudson, 648 West 47e rue, avec des quais de chargement aux deux extrémités. C'est un entrepôt où s'empilent les marchandises mais une petite série de bureaux occupe le volume supérieur de la façade. Emerson Import n'est qu'une affaire normale qui sert d'intermédiaire, sans rapport direct avec les cultes de Mombasa et la Langue Sanglante de New York.

Les investigateurs peuvent décider soit de simplement interroger le propriétaire, Arthur Emerson, en se rendant sur place ou en lui téléphonant (HA 6-3900), soit de cambrioler l'entrepôt.

Dans le premier cas, ils rencontreront Arthur Emerson, un cinquantenaire dynamique mais ventripotent. Interrogé sur Jackson Elias, il se souviendra de sa visite et présentera ses condoléances lorsqu'il apprendra sa mort. Il apprendra aux investigateurs qu'Elias faisait le tour des importateurs de New York pour trouver ceux réalisant des échanges avec Mombasa. Emerson se trouve être l'agent américain d'un exportateur de Mombasa, Ahja Singh. Le seul client de ce dernier est la Boutique Ju-Ju, située au 1, Ransom Court à New York. Emerson est certain qu'Elias avait l'intention de s'y rendre. Il donne volontiers le nom du propriétaire, Silas N'Kwane, et son opinion sur ces gens, des « nègres étrangers mauvais comme la peste ». Il avait dit la même chose à Elias. Si vous le désirez, Emerson prévient la police après avoir été interrogé car il a suivi l'affaire du décès d'Elias dans les journaux. Il parle de la visite d'Elias, de ses intentions et de celles des investigateurs.

### Extrait des registres d'Emerson Import

#### Aide de jeu NY-17

**Utilité du document :** Ce registre amène les investigateurs à s'interroger sur l'importance de la Langue Sanglante. La peste même jusqu'au Kenya, où s'est rendue l'expédition Carlyle. Mais elle les mènera bien plus loin...

| Fraternité                                 | Vecteur de transport | Piste     | Destinations des marchandises                             |
|--|----------------------|-----------|---|
| Le culte de la Langue Sanglante (New York) | Emerson Import       | ADH-NY-17 | New York : Boutique Ju-Ju<br>Kenya : Ahja Singh (Mombasa) |



|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Langues                     |     |
| Anglais (Langue maternelle) | 90% |
| Grec                        | 35% |
| Latin                       | 20% |
| Piglin                      | 10% |

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| Combat                              |     |
| • Fust de Chasse à Pompe car 20 20% |     |
| Dégâts 4Ds                          |     |
| Burgin                              | 35% |



**Miss Ewa  
Seaward Cowles**  
Alic

La fille du professeur Cowles se nomme Ewa, c'est une très jeune femme de 20 ans qui est bien connue de tous les étudiants du campus pour son charme discret. Cheveux auburn avec une coupe à la mode, c'est son charme naturel et discret qui attire l'œil, plus que ses tenues un peu garçonnies. Ses caractéristiques ne sont données que pour information dans le chapitre consacré aux USA, mais elle pourrait servir d'investigation dans le chapitre consacré à l'Australie. En effet, le professeur Cowles et sa fille se rendront à Sydney où ils ont une maison à partir du mois d'août 1925.

#### Étudiante et fille respectueuse

|                  |                  |
|------------------|------------------|
| Caractéristiques |                  |
| APP 18           | Prestance 90%    |
| CON 14           | Endurance 70%    |
| DEX 15           | Agilité 75%      |
| FOR 13           | Puissance 65%    |
| TAI 10           | Copulience 50%   |
| EDU 16           | Connaissance 80% |
| INT 16           | Intuition 85%    |
| POU 14           | Volonté 70%      |

|                  |    |
|------------------|----|
| Valeurs dérivées |    |
| Impact           | 0  |
| Poids de Vie     | 12 |
| Santé Mentale    | 80 |

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| Compétence spécifique (ou spéciale) |     |
| Étudier et protéger son père        | 50% |

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| Compétences principales |     |
| Athlétisme              | 45% |
| Barbit                  | 35% |
| Bibliophilie            | 30% |
| Conduite                | 30% |
| Critik                  | 40% |
| Cultures Polytechniques | 70% |
| Discrétion              | 10% |
| Équitation              | 70% |
| Médecine                | 20% |
| Négoce                  | 25% |
| Photographie            | 25% |
| Astronomie              | 20% |
| Arthropologie           | 40% |
| Archéologie             | 20% |
| Sciences occultes       | 65% |



#### Conseil sur l'utilisation de

le tour, mais sans rien apprendre. Un escalier intérieur monte vers l'étage, qui est composé de trois pièces en enfilade. La première est une petite salle d'attente avec quatre chaises et des affiches sur le droit maritime aux murs, la seconde est celle de la secrétaire d'Emerson qui comporte un bureau et des meubles pour ranger les dossiers des clients et des employés. On peut y trouver différents bons de commande pour plusieurs sociétés, ainsi que des références à Silas N'Kwane à l'adresse de la Boutique Ju-Ju pour livraison de commandes faites à Ahja Singh (test de Trouver Objet Caché pour les trouver rapidement, sinon au bout d'une heure de recherches). La troisième pièce est le bureau d'Arthur Emerson, dont le mobilier est composé d'un bureau de belle facture et quelques

Dans l'un des trois du bureau se trouve un livre de compte dans lequel il est possible de découvrir rapidement les mêmes données. Silas N'Kwane et sa boutique ainsi qu'à Ahja Singh. Les adresses respectives de la Boutique Ju-Ju et d'Ahja Singh sont présentes sur tous les documents.

Voir « La Boutique de l'Horreur » page 47 pour plus de détails sur la Boutique Ju-Ju et « Ahja Singh », page 55, pour plus de détails sur l'exportateur de Mombasa.

Si les investigateurs décident de cambrioler l'entrepôt Emerson, cela se fera sans grande difficulté, car il n'est pas surveillé la nuit. Ce n'est des rondes de police dans le secteur des docks. Le rez-de-chaussée est composé d'un grand hangar rempli de tout un tas de caisses de toutes tailles, rangées avec plus ou moins de bonheur, mais il est facile de se déplacer - voire de se cacher - dans les travées composées par les caisses. Il faut environ 2h pour en faire

#### Les dossiers du Dr Huston

Après l'annonce du décès du Dr Huston, la totalité des documents médicaux en sa possession ont été expédiés au Bureau des Affaires Médicales, et peuvent donc être retrouvés par les investigateurs dans leurs locaux. Les fiches du Dr Huston ont été soigneusement emballées, étiquetées et entreposées dans une pièce adjacente au

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| vigilance                  | 85% |
| Langues                    |     |
| Anglais, langue maternelle | 90% |
| Arabe                      | 15% |
| Pojon                      | 20% |

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Combat            |     |
| • Revolver cal 45 | 40% |
| Dépôts 1D10x2     |     |
| • Bagarre         | 50% |
| • Arts martiaux   | 50% |

## Arthur Emerson

(indépendant/Neutre)

Arthur Emerson est un gros homme de taille moyenne, environ 50 ans, la calvitie cachée par une casquette. Le propriétaire de la société Emerson Import est un américain patriotique et xénophobe, bien qu'il travaille avec des minorités si nécessaire, car l'argent n'a pas d'odeur. Il répondra volontiers aux investigateurs pour peu qu'il n'y ait que des blancs, mais préviendra la police également s'il a le moindre doute pour faire avancer l'enquête sur la mort d'Elias. Emerson n'est pas sensible au charme féminin.

Arthur Emerson

Niveau : ordinaire  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

Compétence :  
Discuter affaires avec des blancs 65%

Aide de jeu NY 17 : Extrait des registres d'Emerson Import

secrétariat J. Arret et J. C. Ce n'est ni l'un ni l'autre, mais que ces deux sont étiquetés de nature médicale, bien que de vieux médecins se soient penchés à long temps opposés à cette décision. Ce sont donc maintenant des dossiers confidentiels : seuls les frères de Huston, les patients concernés ou un médecin poursuivant des recherches autorisées peuvent légitimement y accéder. Le secrétaire du Bureau, M. Adrian Ferris, contrôle l'accès à ces dossiers et ne s'en laisse pas compter. Le Baratin ne marche pas avec lui, mais un médecin de l'État de New York pourrait le faire fléchir par la réussite d'un test de Crédit.

Les bureaux des Affaires Médicales sont situés à Park West entre R et L. Il y a toujours un garde en faction dans le vestibule, on y gèle fait le tour des bureaux toutes les heures entre 6 et 18 heures. Les bureaux qui nous intéressent constituent la suite 1002. Les fiches ne contiennent pas grand-chose en rapport avec l'affaire. La réussite d'un test d'Intuition suggère à l'investigateur qui les lit que plus Huston en savait sur Carlyle, moins il voulait en écrire. Vous êtes libre d'y inclure d'autres renseignements, comme le suicide d'Imelda Bosch.

### Le dossier Erica Carlyle

Contrairement au dossier Roger Carlyle, celui d'Erica ne mérite pas une Aide de Jeu. Il concerne seulement quelques consultations anodines pour lesquelles Huston a obtenu des honoraires scandaleux (90\$ la séance). Huston note qu'elle semble préoccupée par ses rapports avec son frère Roger, mais qu'elle possède une personnalité remarquablement affirmée. Il ajoute même qu'il a rarement eu l'occasion de voir une telle capacité d'adaptation à la tourmente de la vie. Il lui a suggéré de lui envoyer Roger

### Le dossier Roger Carlyle

Aide de jeu NY 18 (voir page suivante)

C'est un simple dossier intitulé Carlyle, Roger VW. Il contient les notes correspondant à une vingtaine d'entretiens répartis sur un an.

Utilité du document : La meilleure source possible en ce qui concerne l'état d'esprit de Roger Carlyle avant qu'il n'embarque pour Londres et Le Caire.

### Articles sur les assassinats liés à la Langue Sanglante

#### Premier assassinat lié à la Langue Sanglante

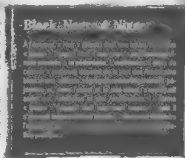
Aide de jeu NY 19

Utilité du document : première victime du Culte recensée dans la presse. Affaire classée sans suite.

Seule une réussite spéciale d'Intelligence permet de repérer cet article. L'effet de cette époque et particulièrement dans ce quartier, l'annonce du meurtre d'un nègre ne fait généralement pas l'objet d'un article. Mais l'étrange cruauté du crime, non révélée dans l'article, n'est pas passée inaperçue.

Aide de jeu NY 19 : Premier assassinat lié à la Langue Sanglante

### Appel à témoin



New York Times/Post, 23 novembre 1922

### Troisième assassinat lié à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-21

Utilité du document : Troisième victime du culte référencée par la presse. La nature de la victime (blanche) dément la thèse d'un lien racial entre les victimes.

## Un homme retrouvé mort et défiguré

New York Times / Riposte  
16 juillet 1973

document NY-21 - Troisième assassinat  
lié à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-18  
Le dossier Roger Cailly

### Deuxième assassinat lié à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-20

Utilité du document : deuxième victime du Culte recensée dans la presse. Affaire classée sans suite.

Patrick Russel était un journaliste blanc de 32 ans, en pleine ascension dans le métier.

Sans famille connue, il se consacrait entièrement à ses enquêtes toujours plus appréciées du grand public. Il travaillait généralement seul à la rédaction de ses articles qu'il vendait ensuite au journal le plus offrant.

Malgré l'expertise de ses enquêtes en cours et l'interrogatoire de ses concurrents, la police n'a pas réussi à identifier ni de suspect, ni sur quoi Russel travaillait.

Aide de jeu NY-20 - Deuxième assassinat lié à la Langue Sanglante

## Massacre à son domicile !

New York Times / Riposte  
2 août 1973

### Quatrième assassinat lié à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-22

Utilité du document : Quatrième victime du Culte. Cet article n'apporte pas d'information supplémentaire.

## Une victime de plus pour Scariface !

New York Times / Riposte, 23 novembre 1972

Aide de jeu NY-22 - Quatrième assassinat lié à la Langue Sanglante

## Cinquième assassinat lié à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-23

**Utilité du document :** Cinquième victime du Culte. Cet article apporte un témoin oculaire mais aussi une fausse information sur la nature de l'assassin.

John Epsender habite toujours New York et travaille en tant qu'archivier pour le journal du Times. Si les investigateurs l'interrogent sur ce qu'il a vu, il admettra que les conditions d'observation n'étaient pas excellentes et que ses appels à l'aide n'étaient pas si bruyants que se l'aisse entendre la presse. Toutefois, c'est un homme intègre et il ne reviendra pas sur son témoignage.

Aide de jeu NY-23 - Cinquième assassinat lié à la Langue Sanglante

*New York Pillar/Riposte,  
19 février 1924*

Le tueur qui a causé la mort de ses victimes des plus célèbres moines a été identifié et déterminé. John Epsender, seul témoin de la scène, a déclaré que les deux hommes qui ont pu être vus en train de commettre le crime étaient un homme et une femme. Le peu qu'il a vu, il l'a vu. C'est la seule chose que nous pouvons dire. Les autres détails sont purement conjectures. Les deux hommes ont été vus en train de se battre. Les deux hommes ont été vus en train de se battre. Les deux hommes ont été vus en train de se battre.

C'est un fait que le tueur de Patrick Burke a été identifié. Les deux hommes ont été vus en train de se battre. Les deux hommes ont été vus en train de se battre. Les deux hommes ont été vus en train de se battre.

## Sixième et septième assassinats liés à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-24

**Utilité du document :** Sixième et septième victimes du Culte.

**Double meurtre  
pour Sacrifice !**

*New York Pillar/Riposte,  
16 Juin 1924*

Aide de jeu NY-24 - Sixième et septième assassinats liés à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-25 - Huitième assassinat lié à la Langue Sanglante

## John Epsender (épuré)

Seul témoin du meurtre d'Angus Mason. Ce jeune avocat travaillait pour le Times. Son cas de meurtre est sa chance de sortir de l'anonymat. Ses deux prières à tout pour continuer à faire partie de la "langue sanglante" pas romaine. La scène du meurtre qu'il a vu en détail. John adopte une attitude qui frôle le préjugé. Il est célèbre et sa "belle-guerre" lui attire plus d'ennuis que d'amis.

John Epsender  
Jeune avocat très populaire du Times

Niveau d'écriture  
d'écriture p. 306 de L'Appel de Cithou,  
édition 10<sup>e</sup> anniversaire du p. 306 de L'Appel  
édition française

Valeurs d'années  
Son membre 50  
Points de vie 1  
Impact 0

Compétence spécifique (ou spécifique)  
Étre convaincu, d'être célèbre 70%  
Compétences  
Après une 35%  
Désespoir 20%  
Sciences occultes 5%  
Ingénierie 45%

Langues  
Anglais, langue maternelle 80%  
Cinois 45%

Combat  
Bagarre 30%

**Le meurtrier « Scariface »  
ne serait pas seul**

*New York Pillar/Riposte, 4 octobre 1924*

# LE TUEUR SERAIT AFRICAIN !

## Olivia de Bernardesta

Olivia de Bernardesta est une jeune femme de 12 ans brune et espiègle, ancienne amie d'Hypathia Masters. Olivia est originaire d'une bonne famille bourgeoise, mais pas aussi riche que celle d'Hypathia. Elle ne sait presque rien de ces meurtres, des détails des histoires de cœur d'Hypathia, avec Carlyle et d'autres, puis sa grossesse provoquée par Raoul Luis Maria Pinera.

Les caractéristiques de ce P.N.U. ne sont pas données, car elles n'ont pas d'intérêt pour la campagne. Le personnage est étranger à l'histoire globale.

## Raoul Luis Maria Pinera

Raoul Luis Maria Pinera est le dernier amour d'Hypathia Masters. C'est un jeune catholique marxiste ex-commissaire des services de police comme agitateur violent. Apprenant dans de nombreuses rumeurs qu'il est à l'origine de plusieurs manifestations révolutionnaires, il a été expulsé du pays quelques mois après le départ de l'expédition Carlyle.

## Huitième assassinat lié à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-25

**Utilité du document** Huitième victime du Culte. Le jeune docteur kényan travaille comme à New York depuis plusieurs années. Il sera très difficile d'obtenir des informations sur lui : ses fréquentations sont coriaces et bien peu loquaces.

## Nouvième assassinat lié à la Langue Sanglante et meurtre d'Elias

Aide de jeu NY-26

**Utilité du document** L'article officialise la mort de Jackson Elias et donne le nom de Martin Poole.

## New York Pillars/Riposte, 16 janvier 1926

Le 16 janvier, le soir à New York, depuis pas de temps, j'ai coupé une nouvelle fois. Houbi Chel sa, comme ça, Jackson Elias, ancien poète, Prosper P. se a en état de mort, mutilé et la tête saignée. La même signification.

Mais pour ce soir, il y a plus, ses seules informations à la fin de la soirée.

Le 16 janvier, le soir, la participation de plusieurs assassins sur le site, les informations la police se réfère, capons ont communiqué, et les coupables ont été jugés. Toutefois, le 16 janvier, le soir, ce 16 janvier, Martin Poole a été entendu, qu'il ne pouvait pas en parler, qu'il ne pouvait pas en parler.

## L'histoire d'Hypathia Masters

Si les investigateurs décident de faire la tournée complète des informations disponibles sur les membres de l'équipe Carlyle, les données accessibles sur Hypathia Masters ne sont pas légères, et il va falloir fouiller pour tout découvrir - beaucoup d'efforts pour pas grand chose.

Hypathia Masters, ancienne conquête de Carlyle, n'a en effet rien de bien particulier si ce n'est qu'elle est la fille de son père (Georges Masters, propriétaire des sociétés d'armement Masters), et sans doute rien à voir avec une expédition de la sorte. Ce type d'information peut être obtenu auprès d'Erica Carlyle elle-même si les investigateurs arrivent à la rencontrer, soit à partir d'articles de presse, ou en interrogeant des journalistes spécialisés dans les people. Mais personne ne sera en mesure d'expliquer pourquoi Hypathia s'est décidée à partir à l'aventure, elle si insouciance et présente dans toutes les soirées mondaines.

Ce qui a forcé Hypathia à partir est une grossesse non désirée et accidentelle suite à sa fréquentation de Raoul Luis Maria Pinera, un étudiant catholique marxiste porté sur la politique et l'action révolutionnaire très en vogue à l'époque. Hypathia décida bien évidemment d'avorter, et Pinera en profita pour se mettre au vert en quittant une Amérique trop dangereuse pour lui.

Si les investigateurs sont assez malins, ils finiront par apprendre que l'ancienne meilleure amie d'Hypathia était Olivia de Bernardesta. Cette ancienne compagne de chambre d'université est restée très proche d'Hypathia jusqu'au moment de sa grossesse - elle est capable de révéler tous les détails de l'idylle et son final dramatique - puis s'est éloignée d'elle lorsque le poids de la culpabilité transforma la jeune femme mondaine insouciance en déprimée autodestructrice.

Aide de jeu NY-26 - Nouvième assassinat lié à la Langue Sanglante et meurtre d'Elias

# LES TUEURS IDENTIFIÉS !

Un homme retrouvé  
mort et défiguré

Les Masques  
de Nyarlathotep

New York



À New-York, les investigateurs apprennent la mort de Jackson  
et se mettent à la recherche du tueur. Ils enquêtent sur  
l'expéditeur Jackson, dont le nom est inscrit sur la lettre.  
Après quelques jours, ils ont découvert que Jackson avait  
été tué par un tueur en série. Les enquêteurs ont  
trouvé une lettre de Jackson à son tueur, dans laquelle  
il avait écrit : « Je t'embrasse, mon tueur ». Les enquêteurs  
ont alors commencé à enquêter sur le tueur en série.  
Ils ont découvert que le tueur en série était un homme  
qui se faisait appeler « Le tueur en série ». Ils ont  
trouvé une lettre de Jackson à son tueur, dans laquelle  
il avait écrit : « Je t'embrasse, mon tueur ». Les enquêteurs  
ont alors commencé à enquêter sur le tueur en série.



Londres



London



# Table des matières

## 5-23 - Londres

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Cadre & ambiance         | 5  |
| Le Smog                  | 6  |
| Présentation             | 8  |
| Histoire récente         | 8  |
| Géographie               | 12 |
| Climat                   | 13 |
| Informations pratiques   | 13 |
| Vie quotidienne          | 13 |
| Se déplacer              | 15 |
| Sortir                   | 17 |
| Centres d'intérêt        | 18 |
| Les quartiers de Londres | 18 |
| L'Essex                  | 23 |

## 24-27 - La fraternité du Pharaon Noir

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Interactions avec les investigateurs | 24 |
| Effectifs                            | 24 |
| Rites                                | 25 |
| Lieux de rencontres                  | 27 |
| Relations avec les autres cultes     | 27 |

## 28-57 - L'aventure

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Fiche résumé               | 30 |
| Que devrait-il se passer ? | 32 |
| Mickey Mahoney             | 32 |
| La Fondation Penhew        | 35 |
| Massacre à Soho            | 42 |
| La maison Misk             | 46 |
| Pistes secondaires         | 52 |

## 58-64 - Fausse piste

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Le peintre de l'horreur | 58 |
|-------------------------|----|







Londres

## Londres

« L'incroyable présence de ceux qui avaient discouru sur la malgrace des Églises Anciennes le laissait songeur. Croyaient-ils qu'Elles pourraient interrompre leurs rêves éternels pour écarter l'humanité de leur lueur ? A-t-on jamais vu, se demandait-il, un minotaure s'acharner sur un ver de terre ? »

H.P. Lovecraft

A Travers les Portes de la Cité d'Argent

Nous sommes en début d'année dans les rues de Londres. Voyage pour vos sens.

- **Visuel, couleurs.** Le coton blanc laisse encore quelques traces. Sous un ciel maussade se teinte une ville dont les devantures des bâtiments constituent autant d'allées multicolores entre deux édifices pompeux de pierre blanche.
- **Visuel, formes.** De petits immeubles collés les uns aux autres dans d'étroites rues tortueuses lorsque l'on quitte les grandes artères jouxtant les parcs qui reverdissement.
- **Sons.** Crieurs, klaxons, Big Ben, sifflets de bobbies.
- **Odeurs.** Curry, poulet frit, bière avec quelques relents de Tamise ou d'égout.
- **Toucher.** Humide, que voulez-vous ? Vivement la prochaine éclaircie !

## Cadre & Ambiance

« L'air ressemble beaucoup à Londres. Une ville surpluie et enfumée. »

Percy Bysshe Shelley

Malgré l'importance qu'occupe Londres sur le plan international, la capitale cultive toujours une réalité bien particulière : une terre riche en fantômes, spectres et autres apparitions.

Ces histoires passionnent les Anglais, et il faut bien reconnaître que le smog contribue à renforcer l'étrangeté du paysage.

## Le Smog

Londres est célèbre pour ses brouillards, véritables purées de pois, parfois surnommées *London peculiars*, que l'on appelle maintenant le smog. Produits par le chauffage au charbon, les fumées d'usine et la pollution, ces bancs de brume sont souvent piégés par la cuvette de la ville. Il arrive que les piétons ne distinguent plus Big Ben depuis la rue, alors qu'il reste visible des occupants des troisièmes et quatrièmes étages.





Il apparaît très difficile de prévoir l'évolution de tels brouillards, mais la visibilité est extrêmement réduite et il est presque impossible de s'y déplacer. Les couleurs de ces purées de pois vont du blanc cassé au sépia, et jusqu'au vert maladif qui lui a valu son nom. Parfois, de la brume s'élève de la Tamise et imprègne l'ensemble de ses relents humides.

- *Londres est une ville de brouillards et de barbon de terre - au bout de huit jours, un chemise n'y est plus mettible* »

- Henri Monnier

## Présentation

Nous sommes contents d'être la cité la plus peuplée du monde, Londres est aussi la plus riche. Par suite, New York l'emportera, mais à l'époque que nous intéressent, la cité sur la Tamise est le puits de la civilisation. Les constructions ont été interrompues par la Grande Guerre, mais elles ont repris depuis, en dépit des grèves et des conflits syndicaux.

### Histoire récente

Le bref boom économique qui suit la guerre fait disparaître les restrictions sur les voyages hors des frontières et le rationnement. L'économie de la capitale bénéficie d'investissements étrangers et la nouvelle économie de marché multiplie les emplois de cols blancs. Les travailleurs de la classe moyenne se font plus nombreux et prennent l'habitude de manger à leur cur et de se retrouver entre amis à la fin de la journée. Des restaurants aux prix raisonnables ouvrent pour les accueillir.

Les cinémas et les night-clubs du West End se multiplient pour répondre à la soif de distraction du public.

La morale et les manières semblent se libérer au rythme dansant des orchestres de jazz. Voici quelques informations que vous pourrez saupoudrer dans vos descriptions ou en gros titres des journaux pour donner plus corps aux scénarios de ce chapitre.

## Événements en 1925

- 10 janvier : A Londres, la Commission des Alliés repousse l'échéance de l'évacuation de la Rhénanie, puisque les Allemands n'ont pas respecté les conditions de désarmement
- 18 mars : Un incendie détruit deux étages du musée de sire de Madame Tussaud
- 4 au 12 mai : Echec de la greve générale
- 9 mai : Le roi préside à l'ouverture de la deu-



seconde édition de l'Exposition de l'Empire britannique à Wembley.

- 13 mai : La Grande-Bretagne réinstaura l'étalon or.
- 18 mai : Les syndicats réunis dans la Trade Union Congress (TUC) déclarent que la lettre de *London* est un faux.
- 28 mai : Le ministre de l'Intérieur interdit l'accès du pays à tous les « subversifs » connus.
- 13 mai : Le Gold Bullion Standard Act rétablit la livre convertible de la livre en or.
- 11 juin : Premier meurtre aérien connu : un joaillier londonien est jeté d'un avion.
- 20 juin : Les autorités britanniques du Hong Kong répondent à l'appel à la grève générale par le blocus de Canton.
- 23 juin : Les fusiliers marins britanniques et français de Canton tirent sur la foule qui voulait envahir les concessions étrangères depuis leurs positions sur l'île Shamun, tuant 52 manifestants et en blessant 117.
- 21 juillet : Vendredi rouge. Pour prévenir une grève, le Premier ministre accorde aux mineurs un dédommagement spécial en attendant une négociation dans le conflit salarial.
- 19 août : Les autorités chinoises de Canton interdisent aux navires britanniques et japonais d'approcher ou de quitter les ports de la région.
- Septembre : L'Angleterre est emportée par la mode du charleston.
- 31 octobre : Fin de l'Exposition de l'Empire britannique.
- 16 novembre : Le pilote Alan Cobham quitte l'Angleterre pour rejoindre l'Afrique du Sud.
- 3 décembre : La Commission frontalière se sépare sans proposer de nouvelles traces pour la frontière entre l'Irlande du Nord et du Sud.
- 10 novembre : À Oslo, près de Norvège, la paix est attribuée : Sir Joseph Austen Chamberlain, ministre britannique des Affaires étrangères, et à Charles Dawes, vice-président américain.

• Une des neuf arches de Waterloo Bridge s'effondre. Celui-ci est temporairement fermé à la circulation.

• « *No, No Nanette* », comédie musicale, remplit le Palace pour sa chanson « *Tar for Two* ». Cette chanson peut être utilisée comme inspiration musicale.

#### Personnalités de 1925

- Stanley Baldwin, homme politique, est Premier Ministre.
- Winston Churchill, homme politique, est chancelier de l'Échiquier (ministre des finances).
- David Lloyd George, homme politique, est le chef du Parti Libéral.
- George Bernard Shaw, dramaturge, reçoit le Prix Nobel de Littérature pour sa pièce de 1923, *Sainte Jeanne*.
- George V, Roi d'Angleterre.
- George Gall, acteur vedette du cinéma muet, disparaît d'une chambre du Savoy Hotel.
- Orville Wright, aviateur, offre son premier avion au Science Museum.
- Jacob Epstein, sculpteur, réalise des nus pour Hyde Park qui choquent l'opinion publique par leur caractère sexuel marqué.
- Sir Basil Thompson, préfet de police, se fait arrêter en décembre pour indécence publique à Hyde Park.

#### Ambiance sociale en 1925

Le retour à l'étalon or mis en place par Churchill provoquera la dévaluation de 10 % monnaie. L'arrivée du chômage, la grève des mineurs débutant au printemps 1925 et aboutissant à une grève générale en 1926.



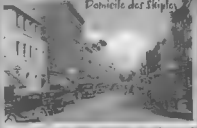
Maison de la Ville



Bibliothèque de la Ville



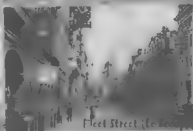
Pyramide Blanche



Domicile des Skipton



British Museum



Fleet Street, London



New Scotland Yard

CASSELL'S  
GUIDE TO  
LONDON





### Géographie

Le Comté de Londres s'étend sur trente mille hectares pour des dimensions extrêmes de 16 x 18 kilomètres. Cet enchevêtrement de rues et bâtiments pourrait cacher n'importe quoi, d'autant que chaque quartier possède ses propres caractéristiques.

Plusieurs quartiers sont développés plus loin (cf. centres d'intérêt, page 18), mais voici une petite vue d'ensemble de cette cité tentaculaire :

- Les quartiers les plus riches de la ville se trouvent au nord de la Tamise : le West End, la majeure partie de Westminster et certaines parties de Chelsea, Kensington, Paddington et Marylebone.
- Les palais et ministères qui symbolisent Londres dans les esprits se trouvent à Westminster, les adresses les plus recherchées à

Mayfair (à l'est de Hyde Park), Belgravia (au sud de Hyde Park), Kensington (à l'ouest de Belgravia) et Chelsea (au sud de Belgravia et Kensington).

- La City occupe environ trois cents hectares au nord de la Tamise, à l'intérieur des murs médiévaux. C'est dans ce centre économique de l'Empire britannique que se concentrent les terminaux de chemin de fer.
- Plus au nord, on trouve les quartiers de la classe moyenne et des artisans.
- Les rues misérables de l'East End - Stepney, Bethnal, Green, Limehouse, Shore-ditch, etc. - contrastent brutalement avec ces quartiers environnants. La même pauvreté règne le long de la rive sud de la Tamise entre Battersea et Greenwich. Un auteur de l'époque écrivait que « même dans les quartiers les plus riches, à Westminster ou ailleurs, on rencontre des îlots de misère, petits mais clairement délimités ».
- Plus au sud, le paysage urbain devient progressivement banlieusard, destiné à la classe moyenne.
- Soho, le quartier des prostituées, des publicitaires et de certaines administrations, est cité à plusieurs reprises. Il est grossièrement délimité par Oxford Street, Regent Street, Charing Cross Road et Piccadilly Circus.

### Repères géographiques

L'expression « the City of London » ne se traduit pas littéralement par « la ville de Londres ». La City est la plus vieille partie de la capitale, autrefois entourée des murs de la Londinium romaine. Le Londres actuel englobe la City mais aussi tous les autres quartiers de la capitale.

Il est également assez fréquent que les Londoniens fassent référence à « Londres Sud » ou « Londres Nord » quand un lieu est, strictement parlant, dans la partie sud-est ou nord-ouest de la ville. Dans le langage courant, la division se fait entre ce qui est au sud et au nord de la Tamise. Pratiquement tout ce qui se trouve au sud de la Tamise est déclaré « Londres Sud » ; « Londres Est » est, par exemple, considéré comme étant entièrement au nord du fleuve.

Températures annuelles à Londres

| Mois | Jan | Feb | Mar | Avr | Mai | Juin | Juil | Août | Sep | Oct | Nov | Déc |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|-----|-----|-----|-----|
|      |     |     |     |     | 16  | 20   | 22   | 21   | 18  |     |     |     |
| 2001 | 4,1 | 4,1 | 6,2 | 8,4 | 7   | 11   | 12   | 12   | 10  | 9   | 6   | 5,1 |

## Climat

L'Angleterre jouit d'un climat maritime tempéré, ce qui signifie qu'il y fait rarement très froid, mais aussi rarement chaud. Les particularités de ce climat sont l'humidité et la fréquence élevée des changements climatiques : soleil et pluie alternent dans la même journée sans prévenir.

## Informations pratiques

### Vie quotidienne

#### Langues

Voici une petite liste des langues, en plus de l'anglais, pouvant être croisées dans ce chapitre.

- **Hindi** : langue la plus parlée en Inde
- **Panjabi** : langue parlée au Pendjab (en Inde et au Pakistan)
- **Sanskrit** : langue sacrée parlée dans le sous-continent indien
- **Urdu** : langue parlée au Pakistan
- **Pidgin** : langue véhiculaire, version simplifiée servant de moyen de communication entre populations de langues différentes (c'est-à-dire le vocabulaire d'une langue de base avec la syntaxe d'une autre)

#### Banques et Monnaie

Voici les principales banques émettrices de livres sterling.

- Bank of England
- Barclays
- C. Hoare & Co
- Campbell & Coutts
- Lloyds
- Midland Bank
- National Provincial Bank
- Royal Bank of Scotland
- Westminster Bank Ltd

Le système monétaire britannique utilisé est inchangé depuis le XVIII<sup>e</sup> siècle : 12 pence pour 1 shilling et 20 shillings pour 1 livre sterling (£).



### Forces de l'ordre

La police britannique des années 20 est très différente de celle que nous connaissons.

Chaque comté ou grande ville dispose de sa propre force de police, bien que certains possèdent des forces communes couvrant plus d'un comté.

Ces forces ne sont généralement pas armées, mais profitent d'une large autonomie. En rase campagne, l'arme de service peut être la matraque.

### Port d'arme

La possession et le port d'arme au Royaume-Uni en 1925 dépendent du Firearms Act (Loi sur les Armes à Feu) de 1920. Cette loi sera valable jusqu'en 1937, moment où elle sera plus jugée suffisante pour lutter contre la possession illégale d'armes à feu par les criminels.





Piccadilly Circus

Les licences d'armes à feu définissent le droit d'en posséder une, mais également le nombre de munitions qui peuvent être achetées et conservées. Une licence de port d'arme peut s'ajouter à celle de possession, notamment pour des cas d'auto-défense, en particulier pour les forces de l'ordre. Ces licences sont attribuées par le

Chief Constable (chef de la police) local ou sous son autorité, suite à une lettre de motivation rédigée par le demandeur qui doit démontrer une réelle utilité. Les licences définies par le Firearms Act ne concernent que les armes à canon rayuré, et non les fusils de chasse ou les mousquets, qui sont donc, eux, en libre accès. En cas de violation de la loi, le port d'arme illégal fait encourir à l'accusé une amende de 50£, un maximum de trois mois d'emprisonnement, assortis ou non de travaux forcés.

Il est à noter qu'à l'époque, le Royaume-Uni, l'un des pays modernes les moins équipés, compte très peu d'armes. D'ailleurs, la chasse est considérée comme une activité élitiste et aristocratique. La fin de la Grande Guerre a un peu changé la donne car de nombreux ex-soldats ont conservé ou acquis une arme, cause probable du changement de la loi en 1920, par crainte de l'augmentation de la criminalité.

Ainsi, il sera difficile à des étrangers de se procurer des armes, que ce soit auprès de détaillants ou bien d'amis locaux. Cependant, dans une grande ville comme Londres, ils pourront aisément acheter un fusil de chasse et des cartouches - mais l'usage en dehors d'une activité de chasse avec un permis est proscrit.

### Communications

En 1925, les moyens de communication les plus utilisés sont le courrier et le télégramme. Le service postal est très efficace, avec plusieurs livraisons par jour, mais le télégramme reste la manière la plus fiable et rapide d'envoyer un message.

Le téléphone fonctionne, en passant par un opérateur, mais reste peu répandu.



### Journaux

Dans les années 20, les quotidiens sont nombreux, pour toutes les bourses et de toutes les qualités. Les principaux quotidiens sont

- **Le Times** la voix reconnue de la Grande-Bretagne, qui bénéficie d'une réputation internationale. Les nouvelles politiques dominent, mais on y trouve aussi des critiques littéraires ou théâtrales, ainsi que des petites annonces.

- **Le Daily Telegraph** le journal séduit par ses articles documentés, rédigés par des experts, traitant des usages chez les fortunés, de mode féminine et d'intérieur. Il est très populaire, surtout grâce à l'efficacité de ses coups publicitaires.

### Religion(s)

Dans les années 20, la Grande-Bretagne reste une société très chrétienne (protestante), davantage qu'aujourd'hui.

De nombreuses découvertes scientifiques, le darwinisme en particulier, semment le trouble dans la foi des Hommes, mais la majorité de la population continue d'aller à l'église tous les dimanches.

### Se déplacer

Dans les années 20, les bus, les tramways et le métro connaissent leurs records d'affluence. Quelques Londoniens possèdent déjà une voiture particulière, mais presque tout le monde vit en banlieue et travaille en ville. On voit fréquemment des gens en tenue de soirée se rendre au théâtre en bus ou en métro (le terme britannique sera « underground » [souterrain] ou « tube », l'ancienne appellation trouvant peut-être son origine dans les tubes des messageries pneumatiques déjà très utilisées dans la capitale).

- **Le « tube »** Le métro londonien est un méli-mélo de tunnels développés sans

Un policier régulant le trafic à l'angle de Hyde Park



Cabines téléphoniques  
à Charing Cross Station

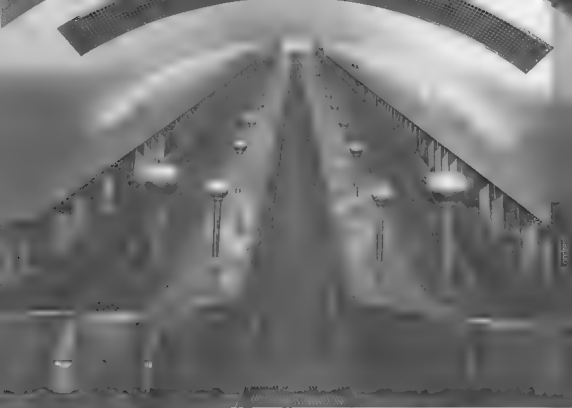
concertation par de nombreuses petites compagnies. Avant la guerre, à Vercors, Jean Charles Lax ou Yvelin soustrayait du réseau souterrain de Chicago, recréait des tunnels sans qu'il y ait d'avis ou de recours pour intégrer dans le système global. De fait, ils virent tortiller et compliquer nombre d'impasses, passages et stations abandonnés.

- Les **trams** = Le tramway est possédé et exploité électriquement par la ville. Les trams circulent à l'heure de pointe avant les autres modes de transport et ils sont souvent plus rapides.
- Les **omnibus** = Les bus à impulsion électrique de la London Green. On les a comparés des métros et ils sont

route la ville. Dans les années 20, on en compte quatre mille dans les rues de Londres. Les premiers bus de nuit apparaissent en 1920.

- Les taxis à Londres comptent encore plusieurs dizaines de taxis hippomobiles - Hamson en 1925, mais les taxis automobiles sont beaucoup plus nombreux. Ils transportent jusqu'à quatre passagers.
- **Les automobiles** - Parmi l'aristocratie, l'automobile a commencé à remplacer les véhicules hippomobiles au tournant du siècle. Dans les années 20 la plupart des gens fortunés possèdent maintenant des automobiles, les pays riches possèdent une équipe de cinq ou six et les autres de deux ou trois. Les garages sont rares. Déjà à l'époque, Rudi Rovey prêtait la meilleure voiture et la plus rapide.





## Sortir

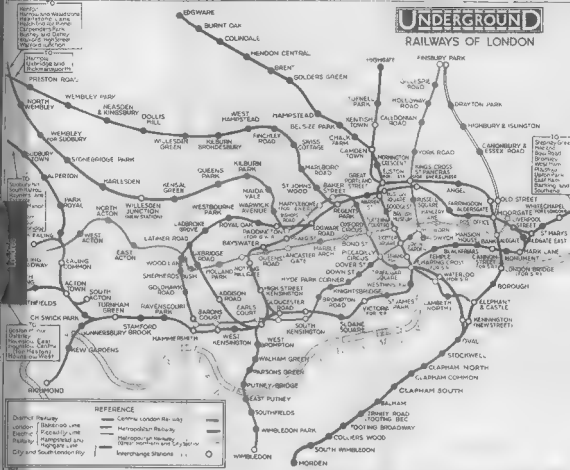
### Hôtels

- **Thistle Hyde Park** : établissement élégant avec la touche intime d'un hôtel victorien, proche du West End, d'Oxford Street, et de Hyde Park.
- **Hotel Russell** : dans Bloomsbury, belle représentation d'architecture victorienne.

- **Millennium Bailey's Hotel** : dans le quartier de Kensington, l'un des plus anciens hôtels de Londres, l'édifice datant de 1876, à proximité de Covent Garden, de Piccadilly et de Kensington High Street.
- **Sir Christopher Wren's House Hotel** : charmante maison surplombant le magnifique château de Windsor, à proximité de la Tamise.

Un train du métro londonien vers 1930





Plan du métro londonien, juin 1927

• **Sheraton Park Lane Hotel** situé dans un quartier animé de Piccadilly, mélange de charme historique et de classe contemporaine.

## Pubs

Les pubs britanniques sont une institution et le « pub » - le pub le plus près de chez vous - représente un bon endroit pour l'investigateur, qu'il doive payer à boire à quelqu'un ou écouter quelque rumeur autour d'une bière amère et chambrée, la boisson traditionnelle. Nombreux sont les établissements où l'on boit strictement entre hommes, avec un mépris unanime pour toute femme qui prétendrait y consommer. Des serveurs prennent les commandes aux tables et pas seulement au comptoir. Les pubs ouvrent pour l'heure du déjeuner et en soirée jusqu'à 23 heures.

Quelques pubs de grande renommée sont présentés dans les quartiers de Londres

## Centres d'intérêt

### Les quartiers de Londres

#### La City

La raison d'être (en français dans le texte) de la City a toujours été de faire du commerce et de l'argent. Le « Square Mile », comme on



l'après-midi, et au le matin, le cœur financier de l'Empire britannique. Si la densité des bâtiments y est assez élevée, peu de gens y vivent réellement. Dans les années 20, différentes classes sociales y travaillent à diverses heures, et la City connaît leur arrivée. La journée du courrier commence petit matin avec les postiers et se termine vers 22 heures lorsque les gardiens de nuit commencent à fermer les portes.

À cette heure et jusqu'au matin, la City est pratiquement déserte, exception faite de la police et des postiers.

La police de la City a toujours été indépendante de la police métropolitaine, dont la juridiction dépasse celle de la City.

#### Quelques lieux notables :

- **General Post Office (la Poste Centrale) :** Le siège de la Poste Centrale occupe trois pâtés de maisons entre Aldergate et Holburn. La construction d'une voie ferrée souterraine va permettre le transport du courrier de Paddington à Whitechapel. Dans Godliman Street se trouve la Post Office Special Investigations Unit, où le MI 5 ouvre les lettres et met les téléphones sur écoute.
- **Fleet Street :** Fleet Street tire son nom de la rivière Fleet qui coule sous la chaussée. Dans les années 20, il s'agit du cœur de la presse londonienne. Les cales restent ouverts toute







la nuit pour s'occuper des employés qui travaillent sur l'édition du lendemain. L'agence de presse Reuters elle-même est installée au sud de Fleet Street. Les bureaux du Times se dressent sur Printing House Square, près de Queen Victoria Street.

• **Cathédrale St. Paul** : Sur Ludgate Hill. L'endroit est un lieu de culte depuis l'époque romaine, un temple consacré à Diane y avait été érigé. La cathédrale a été reconstruite par Sir Christopher Wren entre 1675 et 1710, après le Grand Incendie. Son dôme est un des traits marquants de Londres. L'édifice, aux fondations de mauvaise qualité, risquait de s'effondrer sous l'effet des vibrations dues à la circulation. Des travaux de restauration ont commencé en 1923, avec diverses étapes dans les années suivantes. L'église ne rouvrira qu'en juin 1930.

• **Le Monument** : Sur Monument Street. Cette colonne dorique de 61 mètres de haut, érigée pour commémorer le Grand Incendie de Londres, se dresse pour indiquer où le sinistre a débuté.

• **Le Chesshire Cheese Pub** : L'un des plus célèbres pubs de Londres. Il se caractérise par ses plafonds bas, ses tables sur tréteaux et la sciure sur le sol. La crypte du monastère de Whitefriar, qui remonte au XIV<sup>e</sup> siècle, s'étend sous le bar, en sous-sol. A cette époque, le pub possédait un perroquet particulièrement mal embouché, cadeau d'un vieux marin, reçu par le propriétaire dans une boîte à cigare. Les jurons du volatile font maintenant partie intégrante de la vie de la taverne. Il a sûrement insulté plusieurs fois les investigateurs journalistes et peut-être même connaît-il leurs noms.

• **Dirty Dick's Pub** : Un des plus célèbres pubs de la City, sur Bishopsgate, près du Monument. Il appartenait à un dandy du XVIII<sup>e</sup> siècle qui refusa définitivement de se laver après la mort de sa fiancée. Ce pub sordide a été maintenu dans l'état déplorable où on l'a trouvé après la mort de son propriétaire, avec ses chats momifiés, ses squelettes de souris et ses toiles d'araignée.

#### Westminster

Westminster est le centre du gouvernement de l'Empire britannique. On y trouve les Chambres du Parlement, Buckingham Palace, l'abbaye de Westminster, ainsi que les bureaux et résidences officielles des monarques. Westminster s'étend de Sloane Street à la Tamise.

#### Quelques lieux notables :

• **Les Chambres du Parlement** : Sur Parliament Square. Le bâtiment de style gothique possède plus de trois kilomètres de couloirs, mille pièces et cent escaliers, avec des bibliothèques et des salles à manger.

donnant sur le fleuve. Son principal architecte, Augustus Welby Pugin, est mort fou l'année de son achèvement. Surmontant le Parlement, le clocher de Big Ben a toujours été un point de repère de la capitale.

- **New Scotland Yard** : sur l'embankment. New Scotland Yard est le quartier général de la Police Métropolitaine de 1890 à 1967. Son portail en fer forgé est gardé par des policiers et l'endroit est normalement fermé au public. Les investigateurs doivent, en principe, signaler les crimes au poste de police local, mais des contacts à Scotland Yard n'en restent pas moins utiles. New Scotland Yard abrite le Black Museum (Musée Noir), où sont entreposés des objets liés aux crimes les plus abominables.
- **Buckingham Palace** : Résidence officielle des rois d'Angleterre. Aucune partie du palais ou de ses immenses jardins n'est accessible au public.

### Bloomsbury

Bloomsbury, qui rayonne autour de Russell Square, est réputé pour ses intellectuels, écrivains et artistes. Il s'étend au nord de New Oxford Street et à l'est de Tottenham Court Road, et sa limite nord, Euston Road, comprend trois terminaux importants de chemins de fer.

Les investigateurs ont toutes les chances de se rendre à Bloomsbury pour visiter le British Museum.

#### Lieu notable :

- **Le British Museum** : Sur Great Russell Street. Fondé en 1753, il abrite des objets inestimables tels que les Marbres d'Elgin et la Pierre de Rosette. Cette dernière, découverte en Égypte en 1799 et rapportée en Angleterre en 1802, porte des textes parallèles en hiéroglyphes, égyptien démotique et grec classique. Cette clé a permis à Champollion de déchiffrer, enfin, les hiéroglyphes. Dans les années 20, la British Library fait partie du British Museum et la fameuse salle de lecture circulaire, avec son toit en dôme et ses classeurs métalliques amovibles, est ouverte au public. Seule cette dernière salle est accessible au public, qui doit se munir au préalable d'une carte de lecteur. Celle-ci s'obtient sur demande écrite démontrant le sérieux des recherches envisagées. L'entrée est gratuite et la bibliothèque ouverte de 9 heures à 18 heures. La salle de lecture ne contient qu'une sélection de travaux de référence et les catalogues de la bibliothèque. Pour obtenir chaque livre, les lecteurs remplissent une demande précisant le numéro d'étagère inscrit dans le catalogue. L'ouvrage demandé est apporté directement à leur place, généralement en moins d'une heure.





## West End, Soho

Le West End est limité par le Strand au sud, Oxford Street au nord, Bond Street à l'ouest et Kingsway à l'est. Cette zone commerciale de Londres réunit aussi la plupart de ses théâtres, restaurants et autres lieux de détente. Après la guerre, le West End connaît une importante modernisation. Avec ses éclairages au néon, il devient la vitrine du Londres nocturne. De grands cinémas clinquants juchés autour de Leicester Square et de nouveaux night-clubs accueillent les Bright Young Things. Avec un nombre de restaurants en constante augmentation pendant et après la guerre, il devient de plus en plus pratique et à la mode de manger dehors après le travail.

### Quelques lieux notables :

- **Savoy Hotel** : Le Savoy Hotel est réputé pour les célébrités qui y ont séjourné, comme Louis Armstrong qui passa, dit-on, ses journées au lit à jouer de la trompette. Superstition, cet établissement conserve un chat empaillé, Kaspar, que l'on installe à toute table de treize convives. Kaspar reçoit serviette, couverts et un repas complet afin d'être régulièrement le quatorzième hôte. En 1925, George Galli, vedette du cinéma muet, disparaît d'une de ses suites ; on ne le retrouvera que trente ans plus tard, dans un village français dont il est devenu curé.
- **Seven Dials** : Plus au nord se trouve Seven Dials, où sept ruelles étroites se rejoignent. Une colonne surmontée d'une horloge se dressait là, mais elle fut démolie par les ruineurs de trésor enfouis sous sa base. Dans les années 20, les rues voisines abritaient plusieurs échoppes de naturalistes et fourisseurs en livres occultes et autres accessoires. Ce secteur, considéré comme malsain et mal fréquenté, acquiert une certaine célébrité grâce au roman d'Agatha Christie, *Les Sept Cadavres*. La maisonnière situe le fictif Club des Sept Cadavres à proximité, dans Huntstanton Street, et lui attribue une clientèle de Bright Young Things, prostituées, riches amateurs de sensations fortes et membres de la mystérieuse organisation des Sept Cadavres.

## Chelsea

Chelsea, à l'ouest de Sloane Square, est une zone résidentielle au passé artistique et culturel. Dans les années 20, c'est un quartier riche mais cosmopolite avec des rangées de pittoresques petites maisons attenantes. Dans la station de métro de Sloane Square, un conduit canalise la rivière souterraine Westbourne.

## Kensington

Kensington, un imposant quartier résidentiel aux vastes maisons, s'étend entre la Tamise et Hyde Park. Kensington Palace a abrité de nombreux souverains.



## La Tamise

Vingt ponts entre Tower et Kew voulaient savoir ce que la  
fleuve savait car ils étaient jeunes et la Tamise était vieille  
Et voilà l'histoire que le fleuve conta

Rudyard Kipling *The River's Tale* 1911

La Tamise symbolise le pouvoir politique et commercial de Londres, une porte vers l'Europe. Pendant des siècles, elle a ancré les docks de Londres, l'élément central de la plus grande cité commerciale du monde. Dans les années 20, le port grouille d'une activité incessante où (presque) tous les vaisseaux des océans chargent et déchargent leurs mar. handises.

La journée fait place à une marée humaine bigarrée et frénétique qui disparaît à la tombée du jour. Alors, le bruit s'apaise et la faune change radicalement, pour devenir le royaume des prostituées et des voleurs.

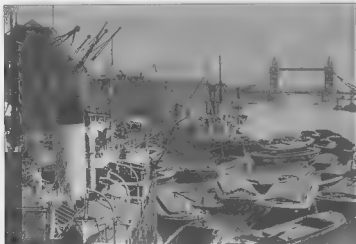
## L'Essex

L'Essex est un comté d'Angleterre situé au nord-est de Londres, que l'on inclut

parfois dans le « Grand Londres ». Verdoyant, doucement vallonné (son point culminant ne dépassant pas les cent cinquante mètres d'altitude), ses calmes étendues bercent la Tamise jusqu'à ce qu'elle se jette dans la Mer du Nord.

Ce pays rural est parsemé de quelques agglomérations notables telles que Brentwood, Chelmsford, Colchester, Harlow et Ilford. De ville en ville, et les petites routes de l'arrière pays, vous croisez un chemin silloné de haies en pierres apparentes, propriétés ensauvées nichées dans la campagne ou au bord de marais, restes de fortifications plus ou moins habitées.

La région précise qui nous intéresse dans la campagne se situe près de la côte est, une dizaine de kilomètres sous Harwich, près d'un coin marécageux, « The Fizzle ». Demandez donc votre chemin aux autochtones plus ou moins volubiles.





# La fraternité du Pharaon Noir

(branche londonienne)

## Adorateur de la Fraternité

Fugate

On en croise de deux types. L'inité participe aux soirées dans l'Essai et en connaît au sujet de la Fraternité, contrairement au laïque, isolé, opportuniste et chèque-gabegie souvent payé par la Fraternité. Ils sont les soviets de type arabe, pratiquant un anglais terni d'un fort accent, et vêtus de ce que la société peut fournir à ses pauvres en termes de costumes défilés et vieux manteaux râpés, une sorte de toile cirée du célèbre port anglais si distingué.

### L'inité de la Fraternité

#### Niveau ordinaire

(cf. tableau, p. 306 de *L'Appel de Chulhu*, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 256 de la 2<sup>e</sup> édition française).

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | 42 |
| Points de Vie | 15 |
| Santé Mortale | 0  |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

|  |     |
|--|-----|
| Faire entrer dans la Fraternité de force | 60% |
| Compétences                              |     |
| Armes                                    | 50% |
| Bataille                                 | 25% |
| Conduite                                 | 40% |
| Servitude                                | 40% |
| Durcissement                             | 65% |
| Métier de Chulhu                         | 25% |
| Négociation                              | 15% |
| Puissance                                | 15% |
| Sciences occultes                        | 65% |
| Vigilance                                | 50% |

#### Langues

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Arabe/Anglais     |     |
| Langue maternelle | 45% |
| Anglais Arabe     | 25% |

#### Combat

|                  |     |
|------------------|-----|
| • Cran d'Ank     | 45% |
| Dégâts 1D4+2     |     |
| • Pied de chaise | 55% |
| Dégâts 1D6+2     |     |
| • Mitrailleuse*  | 55% |
| Dégâts 1D6+2     |     |

Ces hommes sont des experts de la maltrai. Si leur attaque est réussie, opposer ses dégâts infligés à la moitié des points de CON de la victime sur la Table de Répartition. Si ses dégâts « en porteur » n'ont pas été « consommés » pendant la même phase, ils sont considérés comme des dégâts correspondants.

• Bagarre 65%

D'abord uniquement composée de domestiques égyptiens, elle accueille depuis peu une proportion égale d'Indiens, d'Arabes et de Blancs dépravés. Le culte est assez modeste et sa hiérarchie reste toujours très égyptienne. Son nom se réfère à un avatar égyptien de Nyarlathotep qui aurait régné en secret sur l'Égypte des pharaons, invisible et omniprésent.

La Fraternité sert ici les intérêts de la Fondation Penhew (Sir Aubrey Penhew avait accompagné l'expédition Carlyle). Ses rites ont lieu en plein air dans divers sites anglais. Deux de ses principaux chefs vivent à Londres : Edward Gavigan, Directeur de la Fondation Penhew, et Tewfik al-Sayed, qui tient une petite boutique de sacs dans Soho. Ce sont deux hommes intelligents, dangereux et fous.

L'arme fétiche du culte est un gourdin court, muni d'une pointe unique. On brise d'abord les membres des blasphémateurs à l'aide de ce bâton, avant de leur enfoncer la pointe dans le cœur. La Fraternité ne signe ses crimes par aucune rune et ses membres utilisent rarement les armes à feu. Les femmes ne sont pas admises en tant que membres actifs. Dernièrement, un artiste dérangé de New York a sculpté une Ankh dont le sommet était incliné ou brisé. Allons nous vers une réunion de la Langue Sanglante et de la Fraternité ?

**Inspirations :** *Le Secret de la pyramide*, film réalisé par Barry Levinson en 1985.

## Interactions avec les investigateurs

Il y a peu de chances que la Fraternité soit au courant des agissements précédents des investigateurs à moins que ce chapitre ne soit l'épilogue de la campagne. Leurs soupçons ne seront évacués et les filatures ne débiteront que si l'on s'intéresse de trop près à leurs agissements. Rencontrer Gavigan en fait paraître, bien sûr. Toute menace considérée comme sérieuse sera éliminée.

**Leur mode opératoire :** rôder aux coins des rues, utiliser des chauffeurs à leur solde, et quand il faut agir, plutôt de nuit, en essayant d'isoler un membre du groupe.

## Effetifs

Le Culte possède une direction bicéphale, avec deux représentants, l'un européen, Edward Gavigan, responsable de la Fondation Penhew, et le second d'origine égyptienne, Tewfik al-Sayed. Les deux hommes, bien que mandatés par le Grand Prêtre du Culte au Caire, sont en fait rivaux, ce qui crée des tensions et des conflits d'intérêts. Mais ces deux hommes se valent, et chacun a besoin de l'autre, ce qui limite leurs agissements. Il est cependant certain que si l'un se permettait de prendre l'ascendant sur l'autre, il ne se passerait pas pour l'étranger.

Le reste du Culte est composé d'adorateurs provenant de tous les milieux. Gavigan concentre autour de lui les adorateurs anglais, dont quatre personnes travaillant à la Fondation pour la sécurité des précieux artefacts de la pièce secrète, tandis qu'al-Sayed rassemble les adorateurs d'origine nord-africaine. Ceci permet une plus grande discrétion des activités. Certains adorateurs restent à temps complet dans la maison Misr, pour la surveillance ou l'étude.

En tout, le Culte compte environ trois cents à quatre cents membres, équilibrément répartis entre Européens et Nord-Africains. Au cours des rituels, environ deux cents d'entre eux arrivent à se réunir de manière systématique, mais le chiffre peut varier en fonction des besoins du gardien.

## La Brigade légère de Gavigan

Lorsqu'il a besoin de réaliser de petits travaux nécessitant des interventions discrètes sur le territoire britannique ou à l'étranger, Gavigan dispose d'un petit groupe de trois hommes prêts à tout. Il s'agit de Sir Loyd Magham, de Monsieur Petiboo

et de George Bayley Monsieur Petiboo est l'homme qui a suivi Elias jusqu'à New York et qui a indiqué son hôtel au culte de la Langue Sanglante

Ces trois hommes font partie des adorateurs qui convoient les objets ou les livres du Mythe vers d'autres destinations. Ce sont également des tueurs implacables. Si Gavigan juge les investigateurs dangereux, ou s'il est informé de leur progression par un autre membre du Grand Projet, il lancera ses chiens sur les traqueurs des gènes.

De son côté, Gavigan ne quittera pas Londres, car il a trop peur que Tewfik ne le double au sein du Culte. Cependant, il n'aura pas d'autre choix que d'obtempérer si un ordre de Shakti le joint à se rendre à l'étranger. On peut d'ailleurs imaginer que Gavigan se déplace pour le grand final, invité par Penhew à assister au décollage de la fusée

## Rites

Les cérémonies, que ce soient celles des nuits sans lune ou les cérémonies sexuelles plus fréquentes, se déroulent à l'extérieur, autour d'un obélisque (localisé sur la carte de l'île) abondamment gravé de hiéroglyphes. Il est taillé dans une pierre noire apportée d'un autre monde. Les hiéroglyphes sont un poème à la louange du Pharaon Noir. Des anneaux de fer fixés dans la pierre servent à lier les poignets des victimes sacrificielles, généralement quatre, une pour chaque coin de l'obélisque.

Les cérémonies se déroulent toujours de nuit, au plus fort de l'obscurité. Des torches éclairent la scène. Les investigateurs devront sérieusement se rapprocher s'ils veulent discerner autre chose qu'une agitation confuse et la danse des flammes. Les tuniques des adorateurs oscillent au rythme d'une musique orientale — flûtes, tambourins, ouds, petites cymbales, etc. Gavigan et Tewfik donnent le bon exemple en assistant à toutes les cérémonies. Ils portent tous deux l'habit de prêtre et les sceptres jumeaux qui leur confèrent un pouvoir considérable. Les rituels de la Fraternité sont plus formels et complexes que ceux de la Langue Sanglante, mais ils n'en sont pas moins barbares.

## Le rite de mort

Il a lieu tous les mois lunaires. Les victimes sont lentement et méthodiquement battues à mort, un ultime coup de pointe dans le cœur apporte le coup de grâce. Lorsque le dernier sacrifié trépassé,

1D3 Shantaks atterrissent au milieu des adorateurs (caractéristiques ci-contre). Les fidèles font assaut de violence pour enfourcher ces monstres (à raison d'un par monture) qui doivent les emporter vers Azathoth et sa cour infernale. L'un d'entre eux n'est jamais revenu bien sûr. Les laissés pour compte se consolent en dévorant les cadavres des sacrifiés. Lorsqu'il n'en reste plus que les os, un sortilège de Flétrissement vient pulvériser ces restes.

Ces cérémonies sont abominables et un tel spectacle est à peine soutenable, même à bonne distance. Les investigateurs perdent 1/1D6 points de SAN pour la cérémonie et 0/1D6 pour les Shantaks. Perturber le rite de mort souleve la fureur des adorateurs. Tous se précipitent en brandissant leurs poignards à pointe, tandis que Gavigan et Tewfik lancent leurs sortilèges.

## Le traine-savate de l'Empire britannique

### Niveau faible

(cf. tableau p. 206 de *L'Appel de Cthulhu*, édition 20<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 8<sup>e</sup> édition française...)

### Valeurs dérivées

|                |    |
|----------------|----|
| Impact         | 0  |
| Points de Vie  | 12 |
| Sainte Mentale | 0  |

### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Harceler et provoquer | 50% |
| <b>Compétences</b>    |     |
| Athlétisme            | 30% |
| Description           | 30% |
| Sciences occultes     | 05% |
| Vigilance             | 40% |

### Langues

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Arabe/Arabis        |     |
| (Langue maternelle) | 40% |
| Anglais/Arabe       | 20% |

### Combat

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| • Cien d'Amé                   | 45% |
| Dégâts 1D4                     |     |
| • Pied de charde               | 45% |
| Dégâts 1D6                     |     |
| • Garrot                       | 45% |
| Dégâts 1D10                    |     |
| FOR contre FOR pour se dégager |     |
| • Bagarre                      | 55% |





## Sir Loyd-Magham

(Ennemi)

Sir Loyd-Magham, 52 ans, fier de sa personne, le montre par son port de tête. Mais sous ces dehors de sir anglais de taille moyenne et bien bâti, son regard féroce laisse entrevoir le chaos de son esprit malade. Sir Loyd-Magham est un adorateur de la fraternité du Pharaon Noir aux ordres de Gavigan. Ce fils de bonne famille pour gâché ne fait que dépenser sa fortune dont il est l'unique bénéficiaire. Il ne lui en reste plus beaucoup, mais les quelques briques de prestige de son nom lui ouvrent encore des portes intéressantes pour Gavigan, qu'il finance maintenant. En échange, il lui rend quelques services de convoyage. Il est devenu une sorte de petit baron du Culo, et a apporté quelques trucs. C'est maintenant un véritable psychopathe qui ne cesse de jouer au grand moniteur avec une préférence pour les rôles shaluspéens.

**Sir Loyd-Magham**  
Adorateur de la Fraternité  
du Pharaon Noir, homme de main de Gavigan

**Niveau : supérieur**  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 8<sup>e</sup> édition française).

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Impact           | +2 |
| Poids de Vie     | 13 |
| Poids de Magie   | 12 |
| Santé Mentale    | 0  |

### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| Servir à l'humanité en ord pervers | 85% |
| <b>Compétences</b>                 |     |
| Athlétisme                         | 50% |
| Baratin                            | 75% |
| Contacts et Ressources             | 55% |
| Crédit                             | 60% |
| Discrétion                         | 45% |
| Équitation                         | 65% |
| Empoisonnement                     | 50% |
| Jeu : Cricket                      | 70% |
| Mythe de Cthulhu                   | 03% |
| Savoir-Vivre                       | 80% |
| Sciences occultes                  | 05% |
| Vigilance                          | 70% |

| Langues                     |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (Langue maternelle) | 90% |
| Latin                       | 35% |
| Espagnol                    | 25% |
| Chinois                     | 18% |
| Italien                     | 18% |

|                    |     |
|--------------------|-----|
| <b>Combat</b>      |     |
| • Carre Épée       | 55% |
| Dégâts 106+2       |     |
| • Gourdin du culte | 55% |
| Dégâts 106+2       |     |
| • Revolver cal. 38 | 55% |
| Dégâts 10/10       |     |

• **Sorcellages** : Contacter une Goule, Invoker/Contrôler un Bystalzee



## Monsieur Petitbo

(Ennemi)

Monsieur Petitbo est un adorateur de la fraternité du Pharaon Noir aux ordres de Gavigan. Cet homme roux de 38 ans, de petite taille toujours vêtu d'un costume de mauvaise facture, porte un chapeau melon. Il paraît juvénile, mais son âge réel semble difficile à définir : en fait, entre vingt et trente ans. Petitbo est un ancien du cirque qui a travaillé un temps pour une bande de voleurs avant d'arriver dans le culte. Ce sadique aime faire souffrir ses victimes avec ses couteaux.

**Monsieur Petitbo**  
Adorateur de la Fraternité  
du Pharaon Noir, homme de main de Gavigan

**Niveau : ordinaire**  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 8<sup>e</sup> édition française)

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Impact           | 0  |
| Poids de Vie     | 10 |
| Santé Mentale    | 0  |

### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Faire souffrir longtemps | 70% |
| <b>Compétences</b>       |     |
| • Baratin                | 70% |
| • Discrétion             | 45% |
| • Sciences occultes      | 05% |
| • Vigilance              | 62% |

| Langues                     |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (Langue maternelle) | 45% |

|                     |     |
|---------------------|-----|
| <b>Combat</b>       |     |
| • Fournard          | 75% |
| Dégâts 104+2        |     |
| • Gourdin du culte  | 75% |
| Dégâts 106          |     |
| • Couteau de lancer | 70% |
| Dégâts 104          |     |
| • Bagarre           | 60% |



## Georges Bayley

(Ennemi)

Georges Bayley, 31 ans, est un adorateur de la fraternité du Pharaon Noir aux ordres de Gavigan. Cet homme de grande taille a pour caractéristique principale d'avoir des mains gigantesques, pour un corps d'exception en taille aussi bien en hauteur qu'en largeur. Il passe officiellement inaperçu. C'est une brute épaisse qui adore s'amuser à briser un à un les os de ses victimes, pour finir par leur déverser la boîte crânienne entre ses mains. Bayley est invariablement habillé en docteur, avec sa chemise bleue et son pantalon marron trop court, un bonnet de marin noir sur la tête, quels que soient le temps et les circonstances.

**Georges Bayley**  
Adorateur de la Fraternité  
du Pharaon Noir, homme de main de Gavigan

**Niveau : ordinaire**  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 8<sup>e</sup> édition française).

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Impact           | +3 |
| Poids de Vie     | 18 |
| Santé Mentale    | 0  |

### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                    |     |
|--------------------|-----|
| Aptitude           | 85% |
| <b>Compétences</b> |     |
| Athlétisme         | 50% |
| Discrétion         | 10% |
| Sciences occultes  | 05% |
| Vigilance          | 30% |

| Langues                     |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (Langue maternelle) | 45% |

|                    |     |
|--------------------|-----|
| <b>Combat</b>      |     |
| • Gourdin du culte | 60% |
| Dégâts 106+3       |     |
| • Boze             | 90% |

Il se déroule chaque semaine ou presque, selon le bon plaisir des prêtres. Au cours de cette cérémonie, des humains capturés par les adorateurs sont violés par 1D8 Autres Dieux Inférieurs spécialement envoyés par Nyarlathotep à cette fin. Ces rites visent à transformer la société humaine en initiant de nouveaux cultes dédiés à ces Dieux Inférieurs, dont les adorateurs voueront leur existence aux serviteurs du Chaos Rampant.

Les préliminaires sont vite écourtés, car ces dieux immondes sont impatients de soulter leurs victimes par leurs actes obscènes et écorçants. Les hommes et les femmes capturés sont enchaînés à l'obélisque et des pieux fichés dans le sol à proximité. Les adorateurs du beau sexe entament une sarabande frénétique et lascive autour d'eux, tandis que les hommes attendent patiemment. Lorsque les Autres Dieux Inférieurs sont repus, ils regagnent leur plan d'existence. Bien que leurs actes ne menacent pas immédiatement la vie des victimes, ils ne manquent pas d'épouvanter les observateurs. Assister à la cérémonie coûte 1/1D6 points de SAN aux investigateurs et l'arrivée de chaque Dieu Inférieur 1/1D20 points de SAN supplémentaires. Après le départ des dieux, les adorateurs mâles sont autorisés à assouvir leurs bas instincts.

Il y a 5% de chances pour qu'une victime de sexe féminin mette au monde un enfant affecté de mêmes étranges altérations physiques que son violeur divin. Le culte espère de ces enfants qu'ils deviendront à l'âge adulte des prêtres des Dieux Extérieurs. On efface magniquement tout souvenir que leurs mères pourraient garder de l'événement mais les malheureuses restent tourmentées par d'affreux cauchemars. Les prêtres accordent parfois à certains adorateurs l'insigne honneur d'une participation à ses orges. Ceux-ci sont alors autorisés à garder en mémoire les détails répugnants des faveurs reçues. Les investigateurs capturés de belle APP sont des victimes toutes désignées de ces viols rituels. Interrompre un rite sexuel équivaut à un suicide : il y a 5% de chances pour que les Autres Dieux Inférieurs se joignent à la chasse.

Pour récompenser leur soumission, Nyarlathotep donne à ses prêtres des pouvoirs supérieurs et, quelquefois, des connaissances particulières. Il leur fournit aussi des renseignements sur les ennemis du culte. Ainsi, de toute évidence élus de leur dieu, ils n'ont pas de mal à se faire obéir. Ce n'est qu'entre prêtres qu'il existe des frictions.

La Fraternité possède différents lieux propres. Le plus important est la maison Mistr (cf. page 46), située à l'extérieur de Londres, où l'essentiel des rituels se déroulent. L'un des autres lieux clés est la Fondation Penhew, repaire de Gavigan, mais qui n'est pas exclusivement utilisée par le culte, bien qu'il y conserve un grand nombre d'objets et d'artefacts en relation avec le Mythe. Le dernier endroit important est l'appartement du second personnage emblématique du culte, Tewfik al-Sayed, et sa boutique au rez-de-chaussée.

La Fraternité utilise également le club la Pyramide Bleue pour trouver des victimes pour les sacrifices des rituels. Enfin, sur les bords de la Tamise, dans les docks de Limehouse, les entrepôts illégaux de l'indien Chabout permettent d'abriter les objets échangés avec les autres cultes à travers le monde.

Sans être un lieu fixe, la Fraternité se sert également du navire le Vent d'Ivoire qui convoie les objets entre Londres et Shanghai. Au moment de l'arrivée des investigateurs à Londres, le Vent d'Ivoire sera à quai et quasiment prêt à lever l'ancre.

## Relations avec les autres cultes

La fraternité du Pharaon Noir à Londres n'est autre que la branche européenne de la fraternité du Pharaon Noir d'Égypte dirigée par Omar Shakti. Les relations entre Londres et Le Caire sont importantes de ce fait, mais il reste un antagonisme local dans la compétition entre Gavigan et al-Sayed. Gavigan demeure cependant le plus actif de par sa position et son argent dans les relations avec les autres cultes. Il organise notamment tous les échanges de matériel avec eux et les récupérations à travers le monde entier, sous couvert des activités de la Fondation Penhew.

Gavigan envoie donc des objets aussi bien au culte de la Femme Boursoufflée à Shanghai qu'au Culte de la Chauve-Souris des Sables en Australie ou bien encore à la Langue Sanglante à Nairobi. Il dispose de plusieurs dizaines d'adorateurs de tous bords, dont certains lui servent de convoyeurs pour amener ou aller chercher les objets liés au Mythe que possède la Fondation Penhew, et en particulier les livres occultes.





L'aventure

## Fiche résumé

Ces inquiétantes découvertes attendent les investigateurs dans le brouillard londonien. Ils y croisent divers magiciens et entités aux pouvoirs fantastiques.

## En quelques mots...

Les investigateurs arrivent à Londres avec pour contacts Mickey Mahoney, le rédacteur en chef du « Scoop », et James Barrington, l'inspecteur de Scotland Yard que Jackson avait rencontré avant son retour à New York. Ils vont s'entretenir avec Edward Gavigan, directeur de la Fondation Penhew et Grand Prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir. Une surveillance de la Gavigan les conduira vers le Grand Prêtre du club, Rempal Sayed, et le club La Pyramide Bleue fréquenté par les deux hommes. Depuis le club la piste remontera jusqu'à la propriété campagnarde de Gavigan où se déroulent les rituels sacrificiels de la Fraternité

## Enjeux

- **Contacter Mickey Mahoney et James Barrington.** Jackson l'aurait rencontré avec eux avant de rejoindre New York. Les investigateurs pourront découvrir les pistes qui suivent à Londres. De plus, ces deux individus peuvent leur fournir informations, ressources et contacts.
- **S'entretenir avec Edward Gavigan.** Le directeur de la Fondation Penhew fournira aux investigateurs des informations sur Sir Aubrey Penhew et l'expédition Carlyle. En revanche, cet entretien marquera également le début de leur surveillance par la fraternité du Pharaon Noir. Certains ouvrages et objets liés au Mythe se trouvent dans une pièce secrète de la Fondation.
- **Se rendre au club La Pyramide Bleue.** Les investigateurs seront abordés par la danseuse Yalesha. Elle leur fournira des informations sur la Fraternité ainsi que l'identité d'un de ses membres. Ils apprendront ainsi qu'une fois par mois, Tewfik al-Sayed emmène un groupe d'individus à bord d'un camion à l'extérieur de la ville.
- **Localiser la demeure campagnarde de Gavigan.** Suivre le camion de Tewfik al-Sayed conduira les investigateurs à la maison Mistr. Le lieu, bien gardé, est le site cérémoniel de la Fraternité. Ils seront témoins d'un rituel incluant la venue de

créatures monstrueuses. Ils pourront découvrir d'autres indices liés à l'expédition, ainsi que des livres et ouvrages du Mythe dans l'atelier de Gavigan.

## Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 3 points d'Apogée.
- Si les investigateurs se rendent à la maison Mistr et assistent à un rite de mort ou à un rite sexuel, ils acquièrent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Si les investigateurs ont découvert la véritable nature de Sathasaa, ils reçoivent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Le démantèlement de la branche londonienne de la Fraternité leur permet de regagner :
  - si le test d'Intuition est réussi la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre,
  - si le test d'Intuition est un échec 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
- Si les investigateurs ne se sont pas rendu à la maison Mistr et n'ont pas mis un terme aux agissements du culte londonien, ils ne récupèrent aucun point de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

## Ambiance

Dans ce chapitre les affaires sérieuses vont débiter. Dès que les investigateurs s'entretennent avec Edward Gavigan, ils seront sous la surveillance de la Fraternité. Tandis qu'ils remonteront les pistes anciennes ou récentes découvriront les affaires occultes, avec pour conséquence d'être et se menaces, voire attaques par ses membres à s'obtenir. En parallèle, une fois prises en compte par les enquêteurs, les investigateurs versent une affaire ayant aucun lien avec l'expédition, mais tout aussi menaçante, une dentelle d'âne et un homme serpent. Enfin le final à la ville Mistr se déroulera en présence de plusieurs créatures monstrueuses risque de mettre à mal la santé mentale et la vie des investigateurs.



## Que devrait-il se passer ?

### Sur les traces de l'expédition Carlyle...

L'expédition Carlyle n'a pas laissé de vrac traqué à Londres. Penhew avait fait le voyage vers l'Amérique et premier puis le reste du groupe l'a rejoint. L'essentiel du travail a consisté en une préparation dans les locaux de la Fondation. Donc seul Gavigan sera habilité à fournir les informations attendues par les autres... bien qu'ils ne doivent pas attendre à trouver grand chose dans cette affaire.

**Rappel chronologique** Après quinze jours de traversée l'expédition arrive à Londres le 20 avril 1919. Une semaine de déplacements avec les moyens de la Fondation seront effectués pour que tout le petit monde enfin réuni parte pour l'Égypte le 28 avril.

### A la poursuite de Jackson Elias

Elias s'est activement intéressé à diverses pistes mais a dû renoncer à l'une d'entre elles (Miles Shipley). Edward Gavigan le considérait comme dangereux et l'a obligé à fuir le pays. De nombreuses personnes se

souviennent d'avoir reçu la visite d'Elias. Toutes ont remarqué qu'il paraissait inquiet, perturbé, voire terrifié. Edward Gavigan est le seul qui puisse détailler l'emploi du temps d'Elias à Londres.

La mort d'Elias est directement imputable à Gavigan. Prévenu par Penhew, il a lancé la chasse à l'homme à la suite du passage de l'écrivain dans ses locaux. Gavigan a mis un homme de main sur ses talons, un adorateur qui a renseigné Silas pour finalement aboutir à l'arrestation et à l'immolation par la L. au gouffre San glante de New York. Il sera cependant impossible de le prouver à ce stade de l'enquête.

**Rappel chronologique** Jackson Elias est à Londres le 25 novembre 1924 après avoir fui l'Égypte. Le 17 décembre, il quitte l'Angleterre pour regagner New York et y connaît un destin funeste.

### Mickey Mahoney

Si Jonah Kensington n'a pas parlé de Mickey Mahoney aux investigateurs, celui ou ceux en rapport avec Elias se souviennent certainement des nombreuses histoires que le

## Références

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-41-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

## Origine

Bureau

Chambre 418

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

J. Kensington

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

Bureau

Bureau Miles Shipley (Bols)

Bureau Miles Shipley (Bols)

Bureau Miles Shipley (Bols)

Bureau Miles Shipley (Bols)

Bureau Miles Shipley (Bols)

Bureau Miles Shipley (Bols)

Bureau Miles Shipley (Bols)

Bureau Miles Shipley (Bols)

Bureau Miles Shipley (Bols)

Bureau Miles Shipley (Bols)

Bureau Miles Shipley (Bols)

Bureau Miles Shipley (Bols)

Bureau Miles Shipley (Bols)

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

ADJ-43 L'expédition Carlyle embarque pour l'Amérique

défiant contact sur ce contact londonien. Cet Irlandais débrouille publie le Scoop, un tabloïd hebdomadaire. Le journaliste adore tout particulièrement les meurtres sanglants, scandales sexuels et événements étranges. Les bureaux du Scoop sont situés au deuxième étage d'un immeuble mitieux de Fleet Street, près du Ludgate Circus. La mort d'Elias, dont il est informé depuis longtemps par les dépêches de presse, l'attriste beaucoup. Il aide volontiers les « investigateurs » mais se montre rapidement déplaçant s'il ne les juge pas à la hauteur.

Elias est venu le voir pendant son séjour à Londres et lui a promis une histoire sur un culte londonien malfaisant. Il insinuant que le culte pourrait avoir des relations haut placées. Mahoney n'a jamais eu son histoire, mais il ne désespère pas : il en offre jusqu'à quinze livres aux investigateurs. Bien sûr, Mahoney se satisfera de n'importe quelle histoire étrange ou sanglante et achète aussi à bon prix les photographies de jolis modèles en sous-vêtements (avec des articles attenants du genre « Son week-end en Cor-

nouailles »). Mahoney est un véritable professionnel pour qui la vérité l'emporte sur toute autre considération, l'argent excepté. Elias n'a jamais mentionné de noms, ni aucun autre détail sur le chemin que prenaient ses soupçons. Il a passé plusieurs journées à fouiller dans les archives du Scoop et Mahoney ne voit pas d'inconvénient à ce que les investigateurs en fassent autant. Il se souvient qu'Elias ne paraissait intéressé que par deux histoires. Chacune fait l'objet par la suite d'un sous-chapitre qui commence par citer l'article correspondant. Ces articles sont anonymes. Mahoney indique qu'il a très bien pu les réécrire lui-même à partir d'une dépêche d'agence « pour leur donner un peu plus de punch ».

Ces deux pistes peuvent chacune donner lieu à une aventure indépendante. « Massacre à Soho » oppose directement les investigateurs au culte du Pharaon Noir. « Un Serpent à Soho » est bien en rapport avec le Mythe, mais pas avec l'intrigue de cette campagne. Mahoney ne sait pas si Elias a suivi une de ces pistes. Il semblait désespéré, aux abois

## Mène à

Londres

Londres, Edward Girdle  
Mention d'un coffre dans la résidence Carlyle

De nombreux messages, Le Palais de l'Horreur à l'Hermione  
Inspecteur Barrington

Volonté du Pharaon Noir, Hoïg - repère, pain

Pièce cachée dans le sous-sol de la Fondation Penhew  
Australie : Compagnie Maritime Rannoch  
Shanghai : Ho Feng

Canyon pour Limehouse et Puxi Chabert

Tawfik al-Sayed, Yalacha la danseuse

Canyon pour Maison Mir, Essau

Livraisons à la Fondation Penhew  
Egypte : Livraisons à Omar Shaki, Le Caire via Port Said  
Shanghai : Livraisons à Ho Feng Inspector, Shanghai via la Vierge  
Nombreuses livraisons à Chabert, West d'Inde

Keyes : Nombreuses livraisons à AHS Jinn (Mombasa)  
Livraisons à Compagnie Maritime Rannoch

Sir Aubrey Penhew, Jack Brady

Représente l'hybridation et des adorateurs de la Langue Sanglante

Livraisons à la Fondation Penhew

Livraisons à la Fondation Penhew

Livraisons à la Fondation Penhew

Livraisons à la Fondation Penhew, West d'Inde

## L'importance

Haute

Haute  
Haute

Haute  
Haute

Facile

Haute  
Haute

Secondaire

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Haute

Facile

Haute

Secondaire

Haute

Haute





## Mickey Mahoney

(Aldé)

Mahoney est un rouquin concis de 43 ans, qui ne se déplace jamais de son cysme et de son ogare. Propriétaire du Scoop, une feuille de chou, spécialisée dans les scandales et les moultres sordides. Mahoney n'est pas un homme à se laisser faire. Mais si les investigateurs peuvent lui apporter des éléments pour étayer et publier certaines pistes d'Elas, il sera preneur.

Mahoney est également une très bonne source de renseignements pour ses investigateurs, car il connaît beaucoup de monde à Londres, ou en tout cas les petits travers de la haute société et des gens fortunés. Il sera toujours en mesure de fournir quelques informations ou de dégoter un moyen de se renseigner.

Mickey Mahoney  
Journaliste cynique

Niveau ordinaire  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Chulhu : édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française.)

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Impact           | 0  |
| Points de Vie    | 11 |
| Santé Mentale    | 55 |

Compétence spécifique (ou spéciale)  
Mentir et embobiner avec aplomb  
(Mentir)

| Compétences                  |     |
|------------------------------|-----|
| Athlétisme                   | 15% |
| Baratin                      | 75% |
| Comptabilité                 | 65% |
| Conduite                     | 55% |
| Sermure                      | 50% |
| Discrétion                   | 40% |
| Droit d'États                | 95% |
| Négociation                  | 35% |
| Persuasion                   | 65% |
| Psychologie                  | 60% |
| Sciences humaines - histoire | 35% |
| Sciences occultes            | 10% |
| Vigilance                    | 25% |

| Langues                     |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (Langue maternelle) | 90% |

| Combat                |       |
|-----------------------|-------|
| • Bagarre             | 55%   |
| • Lee-Enfield cal.303 | 55%   |
| Dégâts                | 206+4 |

et il est rapidement parti pour New York (parce que Gavigan l'avait repéré, mais Mahoney) l'a donc. Par ailleurs, qui sache Mahoney, la Fondation Penhew et Edward Gavigan sont au-dessus de tout soupçon. Mahoney connaît tous les recoins de la ville et pas mal de monde à sa juste valeur. Si les investigateurs ont besoin des services d'un perceur de coffre, veulent entrer en contact avec un chef de gang ou savoir si l'inspecteur Barrington est un type honnête, Mahoney est l'homme providentiel. Si les investigateurs ont été suivis jusqu'au Scoop et que leurs faits et gestes se révèlent dangereux pour le culte, la Fraternité envoie trois tueurs assassiner Mickey Mahoney. Ce meurtre peut être mis en scène comme vous l'entendez, à l'instar de celui d'Elías, par exemple, avec les investigateurs au premier rang.

## La Fondation Penhew

La Fondation se trouve à Bloomsbury, près d'Oxford Street et du British Museum. Ce bâtiment de style victorien se distingue de ses voisins par son élégance et sa recherche. D'une hauteur équivalente, il est moins étage et ne comporte qu'un sous-sol, un rez-de-chaussée et un premier étage. La décoration intérieure est opulente. La porte d'entrée principale est gardée par un portier ; un secrétaire musculeux est installé dans le vestibule. Seule entrée publique. Gavigan tient à ce qu'elle soit toujours gardée ou verrouillée. L'homme ne manque pas de prudence.

Un rendez-vous avec Edward Gavigan n'est pas difficile à obtenir, surtout si Jackson l'has est mentionné. Gavigan aimerait beaucoup savoir ce que les investigateurs ont appris à son sujet, car il est Grand Maître de la Fraternité du Pharaon Noir dans les îles britanniques.







Une rue typique de Bloomsbury

Un solide coffre-fort moderne lui dans un coin de la pièce, la porte légèrement entrebâillée. Gavigan accueille les investigateurs sans réserve aucune. Il confirme que M. Elias l'a questionné au sujet de la participation de Sir Aubrey à l'expédition Carlyle et se montre affligé par la nouvelle de sa mort. Il ne l'a rencontré qu'une seule fois, mais veut bien essayer de se remémorer leur conversation (sur une réussite de Psychologie, la cuirasse de Gavigan est prise en défaut : ses traits se contractent nerveusement quand on l'interroge sur les activités d'Elias à Londres, activités sur lesquelles il affirme ne rien savoir).

Gavigan explique que Carlyle avait obtenu des renseignements - par l'intermédiaire d'une mystérieuse Atréïde, apparemment - sur une époque obscure de l'histoire égyptienne qui intéressait beaucoup Sir Aubrey. Dans ces temps reculés, un sorcier aurait régné sur la Vallée du Nil. Hélas, soupire Gavigan, toute l'histoire n'était qu'une escroquerie. Une fois en Égypte, la jeune femme a disparu avec les fonds de l'expédition, peut-être 3500 £ anglaises. « Entre hommes du monde, je crois pouvoir dire que si Carlyle n'a pas regretté une seconde la perte d'argent, il s'est montré très affecté par la trahison de sa maîtresse ».

Craignant que la chaleur et la déception égyptienne n'affectent gravement l'état de santé de son ami, et le sien, Hypatia Masters avait suggéré que le groupe passe les mois d'été sur les hauts plateaux relativement tempérés du Kenya. C'était pour elle une merveilleuse occasion d'essayer de nouveaux objectifs photogra-

phiques sur la faune africaine. Là-bas, ils se sont égarés en territoire dangereux, une erreur qu'ils ont payée de leur vie. L'essentiel des archives de l'expédition a aussi été perdu car Sir Aubrey (toujours loyal envers Carlyle) les avait emportées avec lui : il voulait y travailler sans attendre, pendant que ses souvenirs des fouilles étaient encore frais. « Où qu'il soit, elles l'accompagnent », indique Gavigan pour en finir avec l'expédition et ses archives.

Si les investigateurs s'enquèrent d'éventuelles lettres envoyées par Sir Aubrey à la Fondation, Gavigan en confirme l'existence mais explique qu'elles concernent beaucoup le jeune Carlyle. Il ne pense pas avoir le droit de les montrer à des étrangers.

L'expédition a malgré tout mis à jour divers objets intéressants appartenant à d'autres époques. Un bon nombre d'expéditions exploratoires ont été réalisées en prévision d'une étude systématique du site de Dhashûr par Sir Aubrey. Certains sites secondaires ont aussi été découverts dans le désert, à l'ouest de la pyramide de Gizeh. Le gouvernement égyptien a prêté plusieurs des artefacts récoltés à British Museum et autorisé l'achat de certaines pièces moins importantes par la Fondation Penhew. La plupart des découvertes sont toujours en cours de catalogage au musée égyptien du Caire, mais Gavigan montre volontiers aux investigateurs les moindres merveilles ramenées en Angleterre. Si ces derniers se disent intéressés, il les guide à travers une infinité de tessons ciselés, poteries brisées, statues sans nez et bas-reliefs ou se côtoient chats et dames en tenues légères. La visite peut s'éterniser jusqu'en fin de journée ou, tout au moins, jusqu'à ce que Gavigan se persuade que les investigateurs n'ont plus rien à lui apprendre.

Gavigan confirme éventuellement que la Fondation est seule héritière de la fortune Penhew, mais il se montre alors offensé par une telle curiosité et met rapidement fin à l'entretien. Toutes les recherches prouvent qu'il a une fortune personnelle et qu'il ne tire aucun profit de cet héritage.

### Surveillance

Même si Gavigan considère les investigateurs comme un danger potentiel, il est suffisamment subtil pour ne pas aussitôt lâcher ses adorateurs contre eux. Il les fait tout d'abord suivre. De temps à autre, accordez à vos joueurs des tests de Vigilance opposés à la Discretion des adorateurs pour repérer la filature.

Si les investigateurs semblent sur le point de découvrir des secrets du culte ou son quartier général, l'offensive commence alors. Les investigateurs peuvent aussi être attaqués s'ils sont en possession d'ouvrages ou d'objets du Mythe, le Masque de Hayama ou *Les sectes secrètes d'Afrique*, par exemple. On cherche alors plus à voler qu'à tuer, et les chambres d'hôtel des investigateurs seront certainement fouillées sans ménagement.

S'ils surveillent Edward Gavigan pendant quelques jours, les investigateurs repèrent ses visites nocturnes à la boutique louche de Tewfik al-Sayed. La première a lieu la nuit qui suit leur entrevue. Cette filature est, elle aussi, soumise aux tests de vigilance opposés à la Discretion appropriés. La boutique n'est qu'à un quart d'heure à pied de la Fondation et Gavigan, en bon Anglais, préfère marcher. S'il découvre qu'il est suivi, il se rend dans un de ses clubs, le Diamond-back, sur Tottenham Court Road. L'endroit n'entretient aucun lien avec le Mythe, mais la nourriture est excellente et plusieurs de ses membres se montrent remarquablement peu doués pour les cartes. Estomac et bourse pleins, Gavigan regagne cette nuit son appartement de Mayfair le sourire aux lèvres.

Les investigateurs qui s'introduisent par la suite dans son appartement n'y trouvent qu'un ameublement élégant et garde-robe chic, bric-à-brac égyptien et excellent scotch.

### L'immeuble Penhew

Il s'agit d'un bâtiment cosu, aux lignes sobres et étudiées, gardé 24 heures sur 24, et entouré d'une haute grille en fer forgé. À l'arrière, le portail des livraisons peut accueillir les plus gros camions. Il est géné-

ralement verrouillé par deux grosses chaînes et cadenas. Toutes les portes extérieures ont une FOR de 50, celles intérieures de 30.

Quand les investigateurs arrivent, ou s'en vont, ils remarquent peut-être quelques personnages suspects qui attendent on ne sait quoi. Certains sont anglais, d'autres arabes ou indiens. Si l'investigateur avec le plus fort POU réussit son test de volonté, ces hommes sont en train de livrer ou d'embarquer des marchandises à l'arrière du bâtiment. Leur camion peut éventuellement être suivi jusqu'aux docks de Limehouse. La filature est toujours soumise à la même procédure, mais mieux vaut ne pas être repérés cette fois-ci, sans quoi 1D8+3 adorateurs enragés attaqueront les curieux dans une ruelle obscure.

### Le personnel de la Fondation

Les collections égyptiennes sont accessibles au public de 12 à 16 heures, du lundi au vendredi. Deux gardiens sont alors en faction dans le hall d'exposition. Le portier est à son poste devant la porte d'entrée de 8 à 18 heures, du lundi au vendredi. Un secrétaire/gardien reste derrière le comptoir de l'entrée principale de 8 h 30 à 18 heures, du lundi au vendredi. Le reste du temps, un unique gardien fait une ronde toutes les heures dans le bâtiment, principalement pour protéger la collection des incendies ou des dégâts des eaux. Les heures normales de bureau vont de 8 h 30 à 17 h 30, avec une pause d'une demi-heure à midi pour le petit personnel.

En comptant Edward Gavigan, la Fondation emploie un total de huit secrétaires, bibliothécaires, spécialistes, etc., ainsi que cinq gardiens et surveillants. Un unique concierge ferme et ouvre le portail des



Salles de collection

Salles d'étude

ETAGE

Synagogue  
de la maison

REZ-DE-CHAUSSEE

Ascenseur

SOUS-SOL

Cave  
à charbon

Toboggan  
à charbon



livraisons, démenage les articles à exposer et s'occupe des petites réparations du bâtiment. Une femme de ménage passe tous les soirs de 17 heures à minuit.

Seuls Edward Gavigan, le gardien de nuit, la femme de ménage, le secrétaire/gardien dans l'entrée et le concierge sont membres du culte. Les autres sont de loyaux sujets de la Couronne, généralement dotés de solides connaissances en égyptologie, collecte de fonds ou difficultés légales associées.

### La salle d'exposition

Les objets exposés ici n'ont aucun rapport avec le culte du Pharaon Noir ou le Mythe de Cthulhu. Les pièces de rangement situées à l'avant et au fond de la salle sont pleines de classeurs à tiroirs contenant d'innombrables vestiges de l'Égypte antique, soigneusement évalués et répertoriés. Un bibliothécaire se charge de les apporter aux visiteurs accrédités. Ceux-ci sont enfermés avec l'objet dans une des salles d'étude. Quand ils ont fini d'examiner l'artefact qui les intéresse, ils doivent frapper pour qu'on les laisse sortir. L'objet réintègre alors sa vitrine ou son tiroir.

### L'atelier de charnière

C'est le centre administratif de la Fondation. On s'y occupe d'évaluer et financer les chercheurs, de négocier permis et dérogations avec les autorités égyptiennes, de préparer itinéraires et plannings. Tout ce qui concerne l'Égypte, et plus particulièrement l'Égypte pré-Alexandrine, y est analysé et archivé. Cet important travail légitime n'empêche pas Gavigan d'utiliser la Fondation pour couvrir les activités de la fraternité du Pharaon Noir. À cet étage, seul le bureau de Gavigan, ses placards et le débarras peuvent apprendre quelque chose aux investigateurs.

Les autres pièces sont des bureaux, des salles de travail pour les chercheurs invités, etc. Les bibliothèques ne renferment que des ouvrages sur l'Égypte et les investigateurs peuvent éventuellement y vérifier qu'un mystérieux sorcier a bien régné sur ce pays à une époque reculée (test de Bibliothèque, une chance toutes les heures).

Le bureau de Gavigan ne renferme rien de suspect, mais le coffre-fort (ouvert) contient cent billets de 5 £ anglaises. Ils sont flamboyants neufs et les numéros se suivent. Gavigan est allé les chercher à sa banque peu après son entrevue avec les investigateurs. Ceux-ci observeront peut-être cet aller-retour s'ils ont déjà commencé à le surveiller. En bon joueur d'échecs, Gavigan a décidé de les appâter avec ces billets facilement identifiables, au cas où ils viendraient fouiller son bureau.

Sur le mur nord de la pièce, plusieurs portes ouvrent sur un ensemble de placards. Un panneau secret (test de Trouver l'Objet Caché à -20% pour le déceler) au fond du placard central permet à Gavigan de pénétrer dans le débarras sans se faire remarquer. Des boîtes, caisses, vieux meubles, etc. y sont entassés. Un vieux sarcophage, vide et abîmé, est allongé sur le sol. Une réussite de Trouver l'Objet Caché ou Pister signale une surface bien précise, le long du sarcophage, où le sol est moins poussiéreux, plus usé. Si l'on appuie deux fois sur l'un des yeux du sarcophage, un moteur électrique le fait coulisser sur le côté, dévoilant une volée de marches abruptes menant dans une pièce secrète au sous-sol. Un bouton au niveau de l'escalier permet de refermer le passage. On peut déplacer le sarcophage manuellement (FOR 50). Jusqu'à six personnes peuvent unir leurs efforts à cette fin, mais le mécanisme s'en trouvera détruit.

Les fenêtres sont larges et hautes ; elles se terminent par des volets de ventilation actionnés par une manette. Murs et sol sont couverts de marbre sous un plafond à six mètres de haut. Vitrines, momies, sculptures, etc. s'alignent avec élégance dans ce volume majestueux.

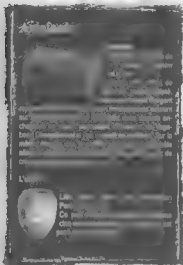
### La pièce secrète

Elle est isolée du reste du bâtiment par un mur de béton de trente centimètres d'épaisseur. Elle en est plus ou moins indépendante, comme une boîte dans une autre boîte. Le seul accès est l'escalier secret. Diverses alimentations sont pourtant assez mal dissimulées : câble électrique relié au disjoncteur principal, tuyaux d'eau chaude et froide, tuyaux du chauffage central. Une prise d'air rejoignant le toit et alimente la pièce en air frais par l'intermédiaire d'une pompe. Une cruche de l'arrière du bâtiment et une réussite de Métrier électricité ou Bricolage permet de



repérer le conduit d'aération. Une autre réussite localise les racords cimentés dans le mur de la cave à charbon, si le sous-sol est examiné de l'intérieur. Vous pouvez aussi autoriser des tests de Trouver l'Objet Caché.

Dans cette pièce, Gavigan prépare et lance ses sortilèges. On y trouve donc les composants nécessaires et les affreux ouvrages, où les détaillent. Un bureau confortable a été installé, ainsi que quelques sièges pour les réunions. Le maître de la maison comprend de quoi parer à bien des éventualités : réserves de nourriture et d'eau pour trois jours, revolver et munitions, faux passeports, liasses de billets de 5 £, bougies et allumettes.



### Les œuvres d'art

En bon professionnel de la culture, Gavigan possède sa propre collection privée : bas-reliefs, statues, peintures. Mais il préfère la garder dans sa pièce secrète, car elle est entièrement composée de représentations des multiples dieux et serviteurs du Mythe. Les peintures ont généralement pour support des plaques de maçonnerie ou de stuc soigneusement parées de leur paroi d'origine. Découvertes, année après année, par les expéditions archéologiques financées par la fondation, elles ont été rapportées ici pour évaluation. Gavigan a préféré les faire disparaître et interdire ainsi les recherches qu'aurait pu susciter de telles découvertes. D'vidence, ces pièces sont, pour la plupart, égyptiennes ou proto-somériennes ; une réussite en « Sciences humaines Archéologie » confirme leur extrême antiquité. Une réussite de Mythe de Cthulhu montre que toutes ont trait au Mythe. Ces œuvres d'art n'ont aucun pouvoir magique, mais les horreurs démentelles qu'elles dépeignent, Byakhees, Chthoniens, Goules, Shantaks,



Héberts, les Sables et Vampires et Fenn, justifient un test de Santé Mentale (0/1D4 points de SAN). S'ils devaient par la suite être confrontés à ces créatures, les investigateurs se souviendraient les avoir vues représentées.

### La Femme Boursofflée

La salle secrète contient aussi une pile de petites caisses de bois. Toutes sont ouvertes et vides, sauf deux. La plus grosse est étiquetée : « Ho Fong Import, 15 Kaoyang Road, Shanghai, Chine » en anglais et en chinois. La mention « A l'attention de l'honorable Ho Fong » est ajoutée en plus petits caractères. La caisse renferme une statue de bronze vert-de-grisé. Nyarlathotep sous son abominable avatar de la Femme Boursofflée. La vue de cette statue coûte 0/1D6 points de SAN. Pour ce qui est du transport, considérez qu'elle a une TAI 20. La proximité de cette statue (moins de trois mètres) accorde un bonus de 10% aux chances de succès du sortilège Contacter Nyarlathotep.

### Le Cthulhu Bleu

La plus petite caisse est adressée à la Compagnie Maritime Randolph, Port Darwin, Territoire-Du-Nord, Australie, avec un ajout précisant « Pour M. Randolph - Personnel ». Elle contient une statuette de quarante centimètres, une créature humanoïde avec une sorte de pieuvre malveillante en guise de tête. Visions antérieures, test de Sciences occultes ou de Mythe de Cthulhu permettent d'identifier le dieu Cthulhu. L'investigateur qui la touche sent d'étranges démangeaisons lui remonter des bras vers la poitrine. Il est inutile d'avertir le joueur que les Points de Magie de son personnage ont été augmentés de dix unités avant qu'il





**James Barrington**  
(Nile)

Le front haut et le nez en avant, l'inspecteur Barrington est un homme méthodique d'une cinquantaine d'années (55 ans) engoncé dans des costumes chics à rayures verticales et portant toujours couvre-chef et montre à gousset. Ce fin limier est obsédé par l'affaire des meurtres égyptiens, surtout parce que son prédécesseur a disparu et qu'il semble bien que cette disparition soit liée à l'enquête.

Barrington est un vrai professionnel qui a besoin d'aide : il accueille donc toute nouvelle piste ou preuve, mais se montrera prudent envers tous ceux qui se mêleront à l'enquête – d'autant plus des étrangers comme les investigateurs. Mais une fois sa confiance gagnée, il sera loyal et partagera ses découvertes et l'avancée de ses réflexions avec l'équipe – et s'attendra à la même honnêteté en retour.

**Note** En cas de nécessité, l'inspecteur Barrington pourrait servir de Personnage

*Fragments* montre que Nyarlathotep est le dieu de la Langue Sanglante. Si cette information n'est pas encore connue de vos investigateurs, une petite perte de Santé Mentale est à l'ordre du jour.

Ces livres sont décrits dans l'encadré *Ouvrages*, page 41.

De plus, il y a quinze parchemins, tous très vieux. Dix sont des poèmes à la louange de Nyarlathotep, destinés à être récités pendant certaines cérémonies – trois sont écrits en arabe, quatre en latin, deux en vieux français et un en vieil anglais. Les cinq autres renferment chacun un sortilège.

- **Invoker/Contrôler un Byakhee** (*Hieroglyphes*).
- **Invoker/Contrôler une Horreur Chasseur** de Nyarlathotep (*Hieroglyphes*).
- **Invoker/Contrôler un Vagabond Dimensionnel** (Arabe).
- **Terrible Malédiction d'Azathoth** (Arabe).
- **Envoyer des Rêves** (Arabe). Ce sortilège nécessite un bol en « cuivre céleste » comme celui qui repose dans l'alcôve de Mulungu à la Boutique Ju-Ju de New York. Gavigan ne possède pas ce composant.

**Note** Retrouvez toutes les informations techniques dans l'encadré *Sortilèges*, ci-dessous.

À la lecture de chaque page, le jeu coûte 1/106 points de SAN. Il est bien sûr nécessaire de comprendre la langue du parchemin.

Les objets suivants sont décrits dans la section des *Artefacts* page 40. En voici la liste.

- Un petit coffret en bois de santal sculpté contenant deux dagues enchantées en argent.

- Une urne, qui contient de la poudre d'Ibn Ghazi.

## Massacre à Soho

Les indices de cette aventure viennent prolonger la piste qui démarre à la Fondation Penhew avec la rencontre d'Edward Gavigan. Comme les autres aventures londoniennes, elle contient plusieurs possibilités de rencontres fatales.

## L'Inspecteur Barrington

Jonah Kensington a certainement mentionné l'inspecteur Barrington de Scotland Yard (8-10 Broadway, Westminster) aux investigateurs. S'ils n'ont pas rencontré Kensington, la première chose qu'ils voient en arrivant à Londres est un jeune vendeur de journaux brandissant un exemplaire du *Scoop*, avec en gros titre l'article « De nouveaux massacres ! » (cf. Aide de Jeu ADJ-LO-01, page suivante). Le vendeur annonce à pleine voix : « Nouveaux meurtres égyptiens ! ». Si les investigateurs rendent visite à Moh au *Scoop*, il leur parle de Barrington et explique qu'Elias l'avait aussi interviewé. Il enquête sur cette série de meurtres depuis bientôt un an. Son prédécesseur sur l'affaire a brusquement disparu sans laisser de traces. Barrington croit qu'il a été assassiné et tient beaucoup à élucider l'affaire. Ces « meurtres égyptiens » ont été



ainsi baptisés par la presse en référence aux origines égyptiennes de dix-sept des victimes. Ils obéissent l'inspecteur Barrington, qui accorde sans hésiter un rendez-vous à quiconque veut en discuter avec lui.

Barrington veut savoir ce que les investisseurs font à Londres et les met en garde : le zèle ne saurait excuser l'illégalité. Il est peu probable que ce professionnel expérimenté leur révèle de but en blanc ses propres indices, mais il transmet peut-être pas mal de renseignements à condition, bien sûr, qu'ils aient donné l'impression d'être des individus responsables, des limiers capables de relancer la chasse en cours. Il confirme qu'il a eu un entretien avec Elias. L'encart « Les Pistes de l'inspecteur Barrington » rassemble les indices qu'il est susceptible de fournir. L'inspecteur essaie aussi d'apprendre ce que savent ses interlocuteurs. S'ils délirent

sur d'horribles monstres et deux extraterrestres, il ne cherche pas à les contredire mais renonce définitivement à toute collaboration.

### Les pistes de l'inspecteur Barrington

Elias lui a dit que ces assassinats sont des meurtres rituels perpétrés par la fraternité du Pharaon Noir, un culte égyptien de la mort. Barrington a interrogé Edward Gavigan de la Fondation Penhew, mais ce dernier affirme que ce culte n'existe plus depuis longtemps et que le protocole des meurtres ne lui correspond en rien. Gavigan a laissé entendre qu'Elias ne cherchait qu'à faire sensation.

Le Club de la Pyramide Bleue, à Soho, est très apprécié des noctambules égyptiens. La majorité des victimes le fréquentent. Les surveillances policières n'ont rien donné. Avant de mourir, une des victimes aurait crié « Hotep », un antique mot égyptien signifiant « repos » ou « paix » d'après Edward Gavigan. Un marchand d'épices, Tewfik al-Sayed, a été interrogé. Il a servi de guide dans une des expéditions organisées par la Fondation Penhew. Il affirme, lui aussi, que la fraternité du Pharaon Noir n'existe plus. Les filatures de la police n'ont rien donné.

### Scoop : De nouveaux massacres !

#### Aide de jeu LO-01

**Aide de ce document :** Signale aux investigateurs la série de meurtres qui frappe Londres et suggère l'inspecteur Barrington de Scotland Yard comme meilleur contact possible sur ce sujet. Celui-ci peut lier cette affaire à l'Égypte, Jackson Elias et la Fondation Penhew.

Si vos investigateurs souhaitent se lancer sur la trace des autres victimes, rien de plus simple, retrouvez la liste des vingt-trois victimes des meurtres « égyptiens » - Londres janvier 1922 - janvier 1925 page suivante.

### La Pyramide Bleue

20 Wardour Street. Ce club de Soho est réputé pour ses danseuses du ventre, sa nourriture et ses chanteurs égyptiens. Abdul Nawisha, un homme replet et taciturne, en est le propriétaire. Il n'appartient pas au culte, mais en connaît l'existence et ne fera rien contre lui. Si les investigateurs essaient de l'interroger, il les fait jeter dehors par ses videurs. L'homme est très occupé et le club bondé d'habités bruyants et gesticulants ; une demi-heure s'écoule avant que les investigateurs puissent le rencontrer.

En attendant, ils peuvent toujours jouer du spectacle : plusieurs ravissantes jeunes femmes légèrement vêtues dansent de table en table. Les clients glissent du papier-

roulé. Cependant, cette option devra être minutieusement réfléchie car elle peut donner un pouvoir important au groupe lors des interventions policières et il faudra que l'inspecteur guide la police (rémission : congés, pour parti dans les act et part de campagne).

### James Barrington Inspecteur Chef à la Criminelle

#### Caractéristiques

|     |    |              |     |
|-----|----|--------------|-----|
| APP | 11 | Prestance    | 55% |
| CON | 12 | Endurance    | 60% |
| DEX | 9  | Agilité      | 45% |
| FOR | 10 | Puissance    | 50% |
| TAI | 13 | Compétence   | 65% |
| EDU | 15 | Connaissance | 75% |
| INT | 15 | Intuition    | 75% |
| POL | 10 | Volonté      | 50% |

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | 0  |
| Points de vie | 13 |
| Sauve-Mortale | 65 |

#### Compétence spécifique (ou spécialité)

|                 |     |
|-----------------|-----|
| Servi à Couvert | 80% |
|-----------------|-----|

#### Compétences

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Athlétisme                   | 15% |
| Barrage                      | 45% |
| Bistrotique                  | 55% |
| Bul                          | 60% |
| Conduite                     | 35% |
| Crédit                       | 45% |
| Détection                    | 30% |
| Droit                        | 30% |
| Médecine légale              | 20% |
| Négociation                  | 70% |
| Persuasion                   | 25% |
| Premiers Soins               | 60% |
| Psychologie                  | 60% |
| Pharmacie                    | 15% |
| Sciences humaines / histoire | 25% |
| Sciences occultes            | 05% |
| Vigilance                    | 75% |

#### Langues

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (langue maternelle) | 85% |
|-----------------------------|-----|

#### Combat

|                  |     |
|------------------|-----|
| Mitrailleuse     | 65% |
| Dégâts 105       |     |
| Bogare           | 50% |
| Royalvair col 38 | 60% |
| Dégâts 1010      |     |

## LE SCOOP

# DE NOUVEAUX MASSACRES !

## LE SCOOP OFFRE UNE RECOMPENSE !

Il y a eu dix-sept meurtres à Londres, en janvier 1922 - janvier 1925. Les victimes ont été tuées de la même manière, par des coups de couteau dans le dos. Les enquêteurs ont découvert que les victimes étaient toutes des femmes égyptiennes.

Les enquêteurs ont découvert que les victimes étaient toutes des femmes égyptiennes. Les enquêteurs ont découvert que les victimes étaient toutes des femmes égyptiennes. Les enquêteurs ont découvert que les victimes étaient toutes des femmes égyptiennes.

Les enquêteurs ont découvert que les victimes étaient toutes des femmes égyptiennes. Les enquêteurs ont découvert que les victimes étaient toutes des femmes égyptiennes. Les enquêteurs ont découvert que les victimes étaient toutes des femmes égyptiennes.

Les enquêteurs ont découvert que les victimes étaient toutes des femmes égyptiennes. Les enquêteurs ont découvert que les victimes étaient toutes des femmes égyptiennes. Les enquêteurs ont découvert que les victimes étaient toutes des femmes égyptiennes.



|                     |                                     |                                     |                                      |
|---------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| Week 10 ending 1922 | 41. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 42. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 43. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 22 ending 1922 | 44. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 45. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 46. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 31 ending 1922 | 47. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 48. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 49. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 44 ending 1922 | 50. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 51. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 52. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 13 ending 1923 | 53. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 54. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 55. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 26 ending 1923 | 56. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 57. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 58. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 39 ending 1923 | 59. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 60. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 61. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 52 ending 1923 | 62. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 63. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 64. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 11 ending 1924 | 65. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 66. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 67. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 24 ending 1924 | 68. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 69. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 70. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 37 ending 1924 | 71. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 72. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 73. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 50 ending 1924 | 74. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 75. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 76. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 12 ending 1925 | 77. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 78. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 79. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 25 ending 1925 | 80. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 81. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 82. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 38 ending 1925 | 83. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 84. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 85. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 51 ending 1925 | 86. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 87. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 88. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 14 ending 1926 | 89. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 90. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 91. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 27 ending 1926 | 92. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 93. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 94. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 40 ending 1926 | 95. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 96. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 97. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u>  |
| Week 53 ending 1926 | 98. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 99. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> | 100. <u>Alfred Hill - St. Mary's</u> |



**Solides Constables**  
L'équipe de confiance  
de Barrington

Ces solides gaillards (par groupe de huit environ) de la Couronne ne sont pas les bobines que l'on trouve au coin du Trafalgar du 45<sup>e</sup> rue des défilés. Ils sont précieux, à s'en garder de quelques mètres, mais non moins budgétaires allés.

Arrêté ordinaire  
tr. tableau p. 306 de L'Appel de Cithu  
édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 8<sup>e</sup>  
édition française

## Vapours d'érèbes

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | +2 |
| Ponts de Vie  | 14 |
| Santé Mentale | 60 |

**Compétence spécifique (ou spéciale)**

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Préfér moi forte à Boringdon | 45% |
| <b>Compétences</b>           |     |
| Athlétisme                   | 80% |
| Batain                       | 40% |
| Conduite                     | 2%  |
| Discrétion                   | 25% |
| Droit                        | 0%  |
| Négociation                  | 33% |
| Premiers Soins               | 60% |
| Psychologie                  | 25% |
| Sciences occultes            | 0%  |
| Vigilance                    | 55% |

monnaie entre les bretelles et lacets de leur tenue de danseuses orientales — ce qui rend la soirée plus intéressante pour tous. Si les investigateurs posent certaines questions au personnel, Yalesha, une des danseuses, leur souffle quelle a des informations à trans-

... et quelle les retrouvera à moins près du club. Elle se montre d'autant plus pressante si un des investigateurs lui glisse un billet de cinq.

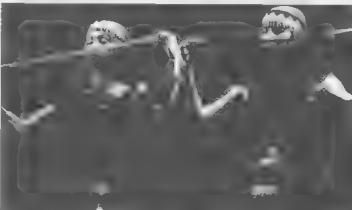
Les investisseurs ne manqueront certainement pas d'aller chercher le produit de leur investissement. Lorsqu'ils se retrouveront à Yalesha, explique qu'elle a peur de la Fraternelle. Son petit ami a été tué et elle veut le venger. Elle sait peu de choses sur ce nest qui une fois par mois, un vieux camion vient à Yalesha et ramène non loin du club Deux hommes, des clients de la Pyramide Bleue grimpent à l'intérieur, menés par un certain Tewfik al-Sayed. Elle suppose qu'ils s'en rendent hors de la ville (ce qui est vraisemblable) dans la propriété de Gavgan, dans la région. Se les investisseurs surveillent-ils ?

le club, ils voient arriver ce camion après quelques nuits de veille.

Le club ferme ses portes à une heure. Personne ne reste pour faire le ménage. Les portes avant et arrière ont une 100 000 L. et deux personnages peuvent avoir leurs efforts pour les enfoncer. Le club ne contient rien d'autre qu'une réserve d'alcool et de cigarettes, une glacière pleine de spécialités égyptiennes, un phonographe et deux cents disques rayés des grands succès de la musique orientale. L'endroit est correct et confortable et strictement interdit de toute activité illégale.

## La boutique de Tewfik al-Sayed

Ce petit bâtiment d'un étage, moqué et cr., est situé sur Andour Street à Soho. Des gens d'origines et classes différentes fréquentent ce magasin d'épices. D'allure assez ordinaire, il sent merveilleusement bon. Twifk s'y vend que la meilleure qualité. Il ouvre du lundi au samedi, de 9 heures à 17 heures. Le premier



Les portes principales, appartement et magasin, ont une FOR 20. La porte de derrière (FOR 35) donne dans la réserve. Tewfik est le propriétaire de la boutique et le seul employé. Après la fermeture du soir, il y a 50% de chances pour qu'il se rende à la Pyramide Bleue. S'il reste dans son appartement à l'un ou l'autre est allumée jusqu'à minuit. S'il a passé la soirée à la Pyramide Bleue, il rentre après 10h30 heures à 22 heures, 23 heures ou minuit.

Un bureau à cylindre fermé à clé (FOR 10) trône dans la salle de séjour. Une

On a le à un groupe plus ou moins cohérent d'Arabes et d'Européens, plus ou moins émigrés, plus ou moins désargentés, dont certains ne cherchent qu'une petite occasion d'en découdre ou de déboulonner le moindre nouveau venu.

Ils sont en général du calibre de l'émigré de la fratrie du Pharaon hec de type « traine-saville de l'Empire bizantine » avec un ou deux « mûls de la Fraternité » (cf. page 25).



Apartment de Tourle



**Valesha**  
(Allie)

Valesha est une jeune femme brune de 19 ans, d'origine égyptienne, aux formes généreuses et aux doux yeux de velours. Danseuse au club « La Pyramide Bleue », elle cherche à se venger de la Fraternité mais demandera rétribution pour ses informations car elle a également besoin d'argent pour vivre – sinon, elle ne danserait pas dans ce club. Elle n'accompagnera jamais les investigateurs dans une aventure périlleuse.

#### Danseuse à la Pyramide Bleue

**Niveau** ordinaire  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française).

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | 0  |
| Points de Vie | 9  |
| Santé Mentale | 73 |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

Capter le public par son déhanché  
80%

#### Compétences

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Athlétisme        | 15% |
| Charit            | 55% |
| Survivance        | 40% |
| Danse du Ventre   | 90% |
| Discrétion        | 45% |
| Sciences occultes | 05% |
| Vigilance         | 65% |

#### Langues

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Arabe (Langue maternelle) | 70% |
| Anglais                   | 43% |



Le tiroir rapide ne livre que des documents relatifs à la boutique, factures, livres de compte, papiers, crayons, etc. Sur une réussite de Volonté, celui qui fouille tire sur l'étagère centrale et entend un petit déclic. Un grand tiroir secret s'ouvre alors sous la partie droite du bureau. Une réussite de Trouver Objet Caché permet de découvrir ce tiroir secret, mais pas sa commande d'ouverture. Il faut alors tailler dans le bois (FOR 20) pour accéder à son contenu.

Le tiroir cache deux fioles en grès bouchées, une tunique de soie pliée, une croix ansée noire renversée accrochée à une chaîne en métal, un rouleau de papyrus effrité, une calotte noire brodée de croix ansées renversées et des sceptres jumeaux de métal noir.

Voici leur description :

• **La tunique, la calotte et la croix ansée en métal** : La tunique et la calotte sont en soie noire ; elles correspondent aux mensurations de Tewfik. Toutes deux sont brodées de croix ansées renversées, l'emblème de la Fraternité. Elles constituent la tenue d'un prêtre, mais ne sont pas magiques. Aucune autre signification ne leur est attachée. La croix ansée en métal est strictement symbolique et dénuée de tout pouvoir ou propriété particulière, malgré la nature extraterrestre de son alliage.

• **Le papyrus** : Il contient des hiéroglyphes égyptiens déchiffrables par un égyptologue. Libre à vous de décider d'en accorder la traduction sur une réussite de Sciences humaines : archéologie. La compétence Arabe ne permet pas de traduire ce rouleau. Il renferme un sortilège, Altération Physique de Gorgoroth.

Les objets suivants, aussi cachés dans le tiroir secret, sont décrits dans la section des Artéfacts : voici la liste :

• **Deux sceptres** d'une trentaine de centimètres de long. L'un se termine par un crochet, l'autre par une croix ansée renversée.

• **Deux fioles** en grès brun rouge contenant une substance rouge sirupeuse et une poudre noire mouchetée.

Tewfik et Gavigan possèdent tous deux des sceptres jumeaux.

#### La maison Misr

Au milieu des sombres marais qui bordent la Mer du Nord, gentlemen et canailles se rassemblent régulièrement sur un îlot isolé. Les investigateurs se risqueront-ils sur cet étroit chemin qui sinue dans les ténèbres ? La fraternité du Pharaon Noir se réunit treize fois par an, à chaque nuit sans lune. Au Royaume-Uni, le plus important de ces rassemblements a lieu dans la résidence

## Artefacts

### Les Sceptres Jumeaux

Lieu : Appartement de

Le manoir d'Edward Gavigan  
(p. 49)

centimètres de long, 10 à 20 centimètres de large, et un poids d'environ 100 grammes. Les sceptres sont en fait des bâtons de bois, mais ils ont une apparence d'être en métal. Ils sont en fait des bâtons de bois, mais ils ont une apparence d'être en métal.

Les sceptres sont en fait des bâtons de bois, mais ils ont une apparence d'être en métal. Ils sont en fait des bâtons de bois, mais ils ont une apparence d'être en métal.

### Deux notes en gril

Lieu : Appartement de Le manoir d'Edward Gavigan (p. 49)  
Ces deux notes ont été trouvées dans le manoir d'Edward Gavigan. Elles sont en fait des bâtons de bois, mais ils ont une apparence d'être en métal. Ils sont en fait des bâtons de bois, mais ils ont une apparence d'être en métal.

Le manoir d'Edward Gavigan  
(p. 49)

### Le Manoir de Gav

Lieu : Appartement de Le manoir d'Edward Gavigan (p. 49)  
C'est un manoir très ancien, construit au 17<sup>e</sup> siècle. Il est situé dans le quartier de Harwich, en Angleterre. Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.

Le manoir a été construit par le comte de Harwich, et il a été habité par sa famille pendant plusieurs siècles.



**Abdul Nawisha**  
(Ennemis)

Nawisha, un homme de 53 ans à la physionomie rebondie qui ne passe pas inaperçue, n'est pas propriétaire de club pour rien. Ce rebout de l'humanité, bien que ne faisant pas partie de la Fraternité, est un homme simple de façade mais sans scrupules, qui exploite la misère de ses employés et la cruauté de ses clients pour s'enrichir sans état d'âme. Il vous hypnotise avec son accent, ses bagues et cette odeur de vieux épice qui l'entoure toujours.

Si les investigateurs devaient poser problème, il n'hésiterait pas à les remettre à al-Sayed - qui vient fréquemment passer dans sa clientèle - mais personne ne s'est jamais aperçu de rien, et la clientèle loume. Que réver de mieux pour un homme d'affaire ?

**Abdul Nawisha**  
Directeur-propriétaire de la Pyramide  
[Ennemis]

**Niveau** : ordinaire  
cd. tableau, p. 206 de L'appel de Chulhu  
édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

**Valeurs dérivées**  
Impact : +2  
Points de vie : 16  
Saint : 15  
Signature : 50

**Compétence spécifique (ou spéciale)**  
DANGER son club et espionner : 75%

**Compétences**  
Athlétisme : 15%  
Comptabilité : 30%  
Conduite : 45%  
Discrétion : 35%  
Électrocité : 15%  
Jeu : 30%  
Méthode de Chulhu : 10%  
Négociation : 50%  
Pisciculture : 50%  
Psychologie : 60%  
Sciences occultes : 05%  
Vigilance : 30%

**Langues**  
Arabe (langue maternelle) : 85%  
Anglais : 45%  
Français : 25%

**Combat**  
Grat d'Arme : 60%  
Degrès 1D4+2 : 60%  
Mortale : 60%  
Degrès 1D4+2 : 60%

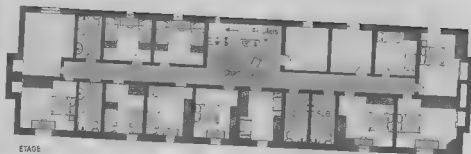
secondaire d'Edward Gavigan, dans l'Essex, au milieu des marais qui bordent la mer du Nord. Il faut une heure et demie pour s'y rendre en voiture. On peut aussi accéder aux environs par le train : une heure à partir de la gare de Liverpool Station.

Le manoir, construit au 17<sup>e</sup> siècle, s'est depuis enfoncé dans le sol marécageux. Les subtiles distorsions de son architecture et l'aspect désolé des alentours suscitent une atmosphère sombre et sinistre, une impression de danger imminent. Ce domaine insulaire s'étend sur des milliers d'hectares. Des dunes de marécages et bourbiers séparent l'île où s'élève le manoir des champs

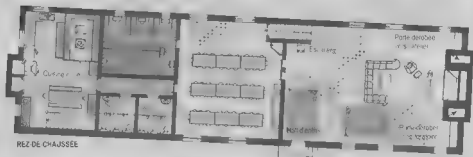
cultivés pour lesquels Gavigan perçoit des fermages. Cette propriété fictive sera localisée à Naze, à environ 100 kilomètres au sud-ouest de Harwich.

En arabe, Misr signifie Égypte. Le manoir a longtemps appartenu à des occultistes enthousiastes qui ont parsemé la maison et le domaine de tout un bric-à-brac égyptien. L'acquisition de Maison Misr par Gavigan a été ressentie par toute la Fraternité du Royaume. Un coup d'éclair.

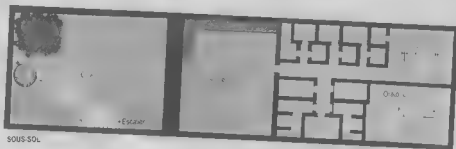
C'est ici que se rendent les adorateurs réunis à la Pyramide Bleue. Si les investigateurs survient leur camion, ils doivent être très prudents dès que le véhicule tourne et



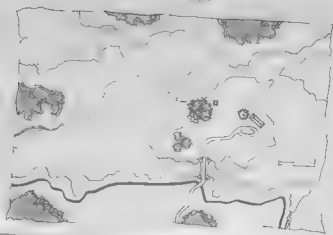
ÉTAGE



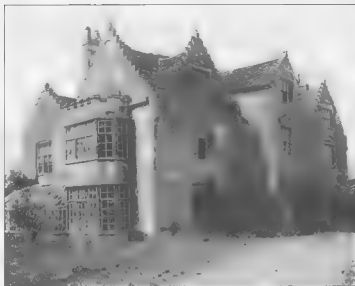
REZ DE CHAUSÉE



SOUS-SOL



Maison Mir



s'engage sur le long chemin qui mène au manoir. S'ils sont repérés, les adorateurs feront tout leur possible pour les inclure au programme des festivités.

### Les entrées du domaine

Un mur de pierre, d'un mètre quatre-vingts de haut, délimite la propriété à faible distance de la grand-route. Un portail de fer marque l'entrée qui est reliée par une ligne téléphonique au manoir. Pendant les rituels, 1D4+2 gardes guettent près du portail. Le reste du temps, un seul gardien se tient là. Les gardes n'ouvrent le portail que sur ordre du manoir et transmettent d'abord par téléphone l'identité et les intentions proclamées des visiteurs. Habituellement, ce portail de FOR 30 est verrouillé, mais les nuits de rituel, il reste ouvert jusqu'à minuit, heure à laquelle il est refermé et verrouillé. Après cela, nul n'est admis ; personne ne répond au téléphone ; le rituel commence.

Au delà du portail, la route étroite chemine au sommet d'une levée de terre, un mètre cinquante au-dessus des champs (après des siècles de culture, ces derniers se situent bien souvent sous le niveau de la mer). De hautes digues protègent les terres de la mer. L'île, inexploitée depuis des générations, est un peu plus élevée. Un pont tournant pivote sur son pilier central pour laisser passer les petits bateaux. En fait, Gavigan l'a fait installer pour renforcer les défenses de l'île. Il faut réussir un test d'Intuition pour remarquer que le pont peut être ouvert et fermé. Si le véhicule des investigateurs traverse, les adorateurs peuvent verrouiller la passerelle en position ouverte pour le bloquer sur l'île. La mer offre un accès plus sûr. Le culte n'est

allé à aucune colonie de Profonds, même si les investigateurs peuvent craindre la chose. N'hésitez donc pas à jouer avec leurs nerfs : épais brouillard, appels plaintifs des grenouilles, étranges ondulations des vagues, guide aux yeux globuleux, etc. On peut louer toutes sortes de bateaux ou engager un guide, à Walton-on-the-Naze, Clacton-on-Sea, Ipswich, Harwich, etc. Les noms quelque peu lovecraftiens de ces localités devraient faire frémir vos joueurs.

S'ils louent une embarcation trop importante, et surtout un équipage trop nombreux, refusez leur l'accès des hauts fonds. Obligez-les à embarquer dans de simples canots. Ces embarcations peu maniables contribueront à leur sentiment de vulnérabilité. Il n'est pas question qu'ils affrontent les adorateurs à la tête d'un bataillon de marins anglais sans peur et sans reproche.

### Le manoir

Au manoir, dix adorateurs jouent les rôles de valets, maîtres d'hôtel, servantes, jardiniers, cuisiniers et compagnons de Gavigan. La plupart sont des Égyptiens ou des Chinois, entrés illégalement en Angleterre. Gavigan les fait débarquer de nuit du Vent d'Ivoire grâce à la petite vedette amarrée non loin du pont. Il espère ses messages à l'étranger par la même route.

Ces adorateurs ne quittent jamais l'île. Leur anglais est assez limité et ils sont totalement dévoués à Gavigan, leur Grand Prêtre. Pendant les rituels, certains d'entre eux surveillent le portail de la propriété, armés de crans d'arrêt. Tous conservent leur gourdin et tunique de cérémonie dans leur chambre. La plupart arborent fièrement la croix ansée renversée en pendentif, bijou, etc. Une persécution de la maison met



**Tewfik al-Sayed**  
Ennemis

Tewfik al-Sayed est un homme d'âge intermédiaire (44 ans en fait), d'origine égyptienne au visage long et fermé – il ne sourit jamais – portant une petite moustache brune. Il est constamment vêtu à l'européenne de complets trois pièces beiges à rayures, et porte un fez rouge.

Al-Sayed est le propriétaire d'une boutique d'épices dans Soho. Cette respectabilité lui a permis, comble de l'ironie, de servir de guide pour la police sur l'enquête sur « la Confrérie, et de ce fait de brouiller les pistes.

Sous cet aspect d'homme d'affaire étranger se trouve en fait le plus terrible des adversaires des investigateurs, l'un des Grand Prêtres de la Fraternité du Pharaon Noir. Les relations entre lui et Gavigan sont conflictuelles, car Gavigan est un rival à la tête la Fraternité, mais al-Sayed fait tout son possible pour rester discret car lui n'est pas toujours le cas de Gavigan.

### Phrases types

« Soyez les bienvenus. Sentez comme c'est bon. Mes épices, c'est la meilleure qualité ! »

« Misérable chien, tu me supplies de l'achever avant que j'en finisse avec toi ! »

**Tewfik al-Sayed**  
Marchand d'épices et Grand Prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir

### Caractéristiques

|     |    |               |     |
|-----|----|---------------|-----|
| APP | 10 | Prestance     | 50% |
| CON | 13 | Endurance     | 65% |
| DEX | 18 | Agilité       | 90% |
| FOR | 8  | Puissance     | 40% |
| INT | 10 | Capacités     | 50% |
| POU | 9  | Connaissances | 45% |
|     | 13 | Intuition     | 65% |
|     | 20 | Violence      | 99% |

### Valeurs dérivées

|                 |    |
|-----------------|----|
| Impact          | 0  |
| Points de Vie   | 12 |
| Points de Magie | 20 |
| Santé Mentale   | 0  |

### Compétence spécifique (au spécial)

|   |     |
|---|-----|
| Former dans l'ombre et dans l'indolence | 80% |
| Compétences                             |     |
| Art d'écrire                            | 70% |
| Bastion                                 | 35% |
| Compétence                              | 60% |
| Crochet                                 | 50% |
| Discrétion                              | 70% |
| Histoire du Culte                       | 20% |
| Mythe de Osiris                         | 40% |

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Négociation       | 50% |
| Sciences occultes | 20% |
| Vigilance         | 75% |

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Langues                   |     |
| Arabe (Langue maternelle) | 80% |
| Anglais                   | 65% |
| Hieroglyphes égyptiens    | 50% |

|                 |     |
|-----------------|-----|
| Combat          |     |
| Gourds du Culte | 70% |
| Dégâts 106      |     |

Le Miroir de Gal représente une bonne part de la puissance de Tewfik et sa plus grande responsabilité. Si on le lui vole, il se lance comme un forcené à sa recherche. Il possède aussi des Sceptres Jumeaux (cf. « Les Sceptres Jumeaux », page 47).

• **Sortilèges** Altération Physique de Gergoroth, Contacter Nyarlatotep, Déflagration Mentale, Dérober la Vie, Épouser le Pouvoir, Invoquer Corroder, un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voie et tous ceux que vous imaginez.

à jour suffisamment de preuves d'appartenance au culte pour envoyer toute la maisonnée en prison si les autorités locales connaissent les activités criminelles de la Fraternité. L'intérieur du manoir est assez banal, si ce n'est le manque de propreté et de confort qui ne correspond guère à un homme du standing de Gavigan. Dans l'entrée, de petites briques de la cheminée peuvent être tuées vers l'avant (une réussite d'Intuition suffit pour les trouver).

Celle de droite commande l'ouverture d'une porte qui donne sur un escalier étroit, puis une petite pièce humide et sans fenêtre, une cache du prêtre, où se dissimulaient les prêtres catholiques quand sévissait Cromwell.

Celle de gauche fait coulisser toute la partie gauche de la cheminée, révélant une autre volée de marches étroites descendant dans l'obscurité. Ce passage mène aux cachots et à l'atelier de Gavigan. Il n'y a pas de communication entre la cache du prêtre et les cachots. Les portes secrètes sont équipées, sur leur face intérieure, de solides poignées et se ferment par simple poussee. Une réussite de

Trouver Objet Caché permet de les détecter si on s'intéresse spécifiquement à la cheminée. Les portes ne peuvent être verrouillées ni d'un côté, ni de l'autre. On peut forcer leur ouverture sur une réussite d'un test de FOR contre FOR (FOR 30).

On trouve aussi un accès vers le sous-sol à la cuisine. Il conduit dans une cave séparée de l'atelier par une épaisseur de pierre considérable.

## Les cellules

L'escalier qui descend de la porte secrète de gauche se termine devant une autre porte, en fer cette fois (FOR 60). Elle n'est pas verrouillée et ouvre sur une petite pièce et un couloir. Un certain nombre de cellules en pierre, fermées par des portes de fer, se répartissent de part et d'autre du couloir. Elles sont toutes équipées d'anneaux métalliques, chaînes, menottes, etc.

C'est ici que Gavigan enferme les victimes sacrificielles. Les investigateurs devraient y trouver (50% de chances) 1D4 prisonniers qui seront tués d'ici quelques semaines. Ces malheureux savent seulement qu'ils ont été enlevés et emprisonnés. Si l'investigateur de plus fort POU réussit un test de Volonté, l'un des prisonniers se trouve être un Égyptien qui en sait trop sur la branche anglaise de la Fraternité.

## L'atelier

### campagnard d'Edward Gavigan

Le couloir se termine sur ce qui fut, autre fois, la salle de torture. Elle est encore utilisée à cet usage de temps à autre (brodequin, chevalet, tenailles, etc.), mais sert avant tout d'atelier de sorcellerie à Gavigan, de laboratoire à la campagne. Les investigateurs qui fouillent la pièce font diverses découvertes : Statues, tableaux, bijoux, etc. Tous ces objets sont liés au Mythe et littéralement empliés dans cette pièce. Pour obtenir la plupart, Gavigan n'a pas hésité à tuer leurs anciens propriétaires. Tous sont liés au Pharaon Noir. Un buste de ce dernier permettra aux investigateurs de reconnaître le dieu s'ils le voient sous sa forme humaine (une réussite en Intuition et en Trouver Objet Caché sera tout de même nécessaire). Certains des bijoux peuvent les aider à se faire passer pour des membres du culte. Il y a toutes sortes de croix ansées renversées, d'anneaux marqués du signe du Chughua, de sceptres jumeaux (semblables à ceux de Tewfik), etc. Ajustez la quantité, et l'éventuelle valeur marchande, à votre convenance. Le nombre de colifichets présents devrait tout de même inquiéter les investigateurs : les adorateurs sont nombreux et actifs. Cet examen du trésor de Gavigan implique une perte automatique de 1D3 points de SAN.

**Un épais registre** Il est posé sur une table à côté du bureau Gavigan y note tout ce qu'il expédie à l'étranger - nature, adresses, destinataires. Les plans et organisations de Nyarlathotep transparaissent dans ce volume plus que dans tout autre. Les trois dernières années, les investigateurs remarquent de nombreux chargements pour Ho Fong à Shanghai, encore plus pour la Compagnie Randolph à Darwin (Australie) et bien d'autres pour l'Égypte, Mombasa, New York, Tokyo, Rio de Janeiro, Odessa, Calcutta et Los Angeles. Les livres ou objets du Mythe ne sont pas mentionnés. Ils sont ainsi sûrs pour que l'on se souvienne de leur destination et sont acheminés par les messagers du culte.

**Utilité de ce document** Le registre parle de lui-même, les investigateurs se trouvent face à une organisation tentaculaire internationale. Nul doute que leurs ennemis ne les laisseront pas agir impunément.

### Conseil sur l'utilisation des registres

Pour

les

### Lettre inachevée de la main d'Edward Gavigan Aide de jeu LO-03

Une lettre inachevée de la main d'Edward Gavigan. Elle est datée d'hier et écrite à l'encre noire sur un excellent papier crème.

**Utilité de ce document** Implique Gavigan dans le meurtre de Jackson Elias. Suggère que Sir Aubrey Penhew est encore en vie quelque part à proximité de Jack Brady. Brady est toujours en vie, Roger Carlyle l'est peut-être aussi.

Livres et parchemins : une centaine de livres rares traitant d'occultisme sont rangés ici, mais aucun n'a de rapport avec le Mythe de Cthulhu. Gavigan cache ses documents du Mythe dans une pièce secrète de la Fondation Penhew, à l'abri des appétits de son rival Tewfik al-Saved. Libre à vous de décider que certains des sortilèges connus par Gavigan figurent en fait dans cette collection. Ces livres et parchemins sont écrits en arabe, hébreu, français, allemand, frison (langue parlée dans le nord des Pays-Bas et également en Allemagne) et espagnol. Des composants de sortilèges dans des bocaux, tubes, coffrets en bois, boîtes, sachets et bourses, on trouve herbes, racines, organes marinés, lanières de peau et fourrure, poudre de sang, fleurs pilées, poussières colorées, sables et autres ingrédients accablés aux enchantements. Une robe

Aide de jeu LO-04 Extrait du registre de Gavigan : itinéraires pour la livraison de la robe

| Destinataire                      | Vecteur de transport | Destinations / lieux d'expédition |
|-----------------------------------|----------------------|-----------------------------------|
| Égypte : Omar Shaks               |                      | (Le Caire, via Port-Saïd)         |
| Australie : Cie Maritime Randolph |                      | (Darwin)                          |
| Shanghai : Ho Fong import         |                      |                                   |





**Edward Gavigan**  
Ennem.

Gavigan est âgé d'une cinquantaine d'années (55 ans), sophistique et tiré à quatre épingles. Il porte une montre-bracelet, un mode relativement récente et soignée les investigateurs dans un magnifique bureau lambrissé. Même si symbolise la réussite sociale, il a connu la pauvreté dans sa jeunesse. Il a fallu des années d'ingénierie pour gagner la confiance de Sir Aubrey et l'apprécier autant le luxe dont il s'entoure que la puissance que lui confèrent ses dieux. Gavigan est un formidable sorcier.

#### Phrases types

(Dans la Fondation)

« Ravi de rencontrer des amis de monseigneur Elias. Avez, qu'est devenu, cet étrange personnage intéressé par l'occulte ? »

« Il est de nombreuses légendes, je ne peux pas toutes vous les raconter, mais je vais vous en synthétiser l'essentiel si vous le voulez bien. »

(À sa maison de campagne de Mar)

« Décidément, vous non plus vous ne savez pas où vous ambrer comme Elias. Vous allez rencontrer les serviteurs du Pharaon Noir, nous les invitons de soir. »

site de Sciences occultes ou d'Intuition suggère que ces divers objets ont une utilité magique. Une réussite de Sciences de la vie : histoire naturelle permet d'identifier certains d'entre eux.

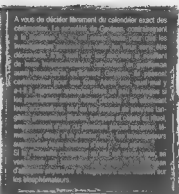
Des plantes en pots, épineuses et malades, se trouvent aussi dans cet atelier. Il est impossible de déterminer à quelle famille elles appartiennent, une réussite de Sciences de la vie : histoire naturelle signale simplement qu'elles sont inconnues de la botanique.

#### Les rituels

Différents rituels sont menés à la maison Mizr, car aucun autre endroit n'est adapté à leur exécution, et Londres est trop peuplée pour être un lieu sûr.

Les adorateurs du culte viennent se rassembler fréquemment afin d'assister aux rituels, dont les détails sont donnés dans le paragraphe du Culte de la fraternité du Pharaon. Voir page 24.

Il incombe au gardien de décider si, lors de l'intervention des investigateurs dans la propriété Mizr, l'un des rituels a cours, ou bien s'ils ont le champ libre pour intervenir en dehors d'un tel événement. Cependant, les rituels donneront aux investigateurs une certaine sécurité liée à la baisse de vigilance des intervenants.



#### Et si

#### Les investigateurs se font capturer par le culte ?

Dans ce cas, les joueurs peuvent interpréter le rôle des policiers chargés de mener le raid pour libérer les personnes emprisonnées. Yalasha a très bien pu contacter la police après la disparition des investigateurs ; ils ont aussi pu laisser des instructions à Mickey Mahoney ou l'inspecteur Barrington, à moins que ce dernier n'ait réussi à localiser la villa Mizr.

#### Pistes secondaires

##### Les docks de Limehouse

Si les investigateurs surveillent la Fondation Penhew, ils voient un camion en partit. Il se dirige vers Limehouse, la pire partie de la zone des docks, réputée pour la noirceur de ses nuits. C'est là que se concentrent l'essentiel des prostituées. L'endroit regorge de tripots, épreuves humaines, drogues, restaurants exotiques, taudis et crapules en tous genres. Une bonne part des petites communautés africaines et asiatiques vivent ici, surtout les Chinois, Malais, Japonais et Indiens. La communauté chinoise fait l'objet de bien des préjugés et les investigateurs du beau sexe seront peut-être avisés des rumeurs de traite des blanches. Pots de vin, Baratin ou menaces apportent quelques informations sur l'entrepôt où le camion dépose son chargement. Les habitants du cru indiquent seulement que des marchandises quittent fréquemment le hangar au milieu de la nuit et que les hommes employés à cet effet ne sont pas des tendres. Cet entrepôt de Limehouse est utilisé par la Fraternité pour expédier à l'étranger statues et autres objets du Mythe. Purji Chabou en est le propriétaire. Il n'appartient pas au culte, mais il apprécie le bonus payé pour ces tractations secrètes. L'entrepôt se trouve à proximité de plusieurs des quais et il est donc bien placé pour les chargements nocturnes. Plusieurs lascar (1D4+4) sur-

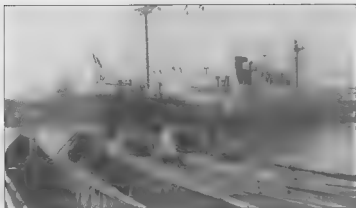
Aide de jeu LO-03 - Lettre manuscrite d'Edward Gavigan

Cher Aubrey,

On s'est occupé d'Elias à New York. Vous devez arrêter Brady.

Je ne comprends pas qu'il ait pu nous échapper si longtemps. Cet homme pourrait être un obstacle aux desseins de notre puissant Seigneur.

Si vous le désirez, je



veillent le bâtiment à toute heure. Ils poignardent les fousneurs et jettent les cadavres dans la poubelle.

Pour une bonne part, le contenu du hangar de Chabout est frauduleux (marchandises volées, armes, explosifs, drogue) ou lié à l'occulte ou au Mythe. L'endroit regorge de preuves. Si les investigateurs parviennent à convaincre la police d'y jeter un coup d'œil, plusieurs affaires y trouveront une prompte résolution. Leur crédebillité auprès de l'inspecteur Barrington s'en trouvera grandement accrue.

Le camion de la Fondation Penhew est chargé d'une grosse casse. Chabout signe un reçu et la fait ranger dans son entrepôt. La même nuit, plusieurs marins d'allure dégenérée viennent réclamer la casse. Ils la transportent jusqu'au Vent d'Ivoire amarré non loin de là et la descendent dans la mer. Les investigateurs surprennent éventuellement toute la scène. La casse contient un objet du Mythe de moindre importance : un bracelet en bois de pierre ou d'os.

Chabout porte toujours sur lui un couteau et un gargoyle. Il ne représente une menace

**Edward Gavigan**  
Directeur de la Fondation Penhew  
et Grand Prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir

#### Caractéristiques

|     |    |              |     |
|-----|----|--------------|-----|
| APP | 14 | Prestance    | 70% |
| CON | 17 | Endurance    | 85% |
| DEX | 16 | Agilité      | 80% |
| FOR | 13 | Puissance    | 65% |
| TAJ | 13 | Compétence   | 65% |
| EDU | 18 | Connaissance | 90% |
| INT | 18 | Intuition    | 90% |
| POU | 23 | Vitalité     | 98% |

#### Valeurs dérivées

|                 |    |
|-----------------|----|
| Impact          | +2 |
| Points de Vie   | 15 |
| Points de Magie | 23 |
| Santé Mentale   | 0  |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

Danger d'une main de maître la branche londonienne de la Fraternité 85%

#### Compétences

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Ablatisme         | 60% |
| Comptabilité      | 30% |
| Conduite          | 90% |
| Credit            | 65% |
| Description       | 25% |
| Droit             | 90% |
| Équitation        | 55% |
| Mythe de Cthulhu  | 39% |
| Négociation       | 65% |
| Persuasion        | 55% |
| Psychologie       | 50% |
| Astronomie        | 40% |
| Anthropologie     | 20% |
| Archéologie       | 65% |
| Égyptologie       | 90% |
| Sciences occultes | 75% |
| Vigilance         | 55% |

#### Langues

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (Langue maternelle) | 95% |
| Amé                         | 95% |
| Français                    | 85% |
| Grec                        | 70% |
| Héroglyphes égyptiens       | 90% |
| Hindi                       | 55% |
| Latin                       | 80% |
| Pidgin                      | 20% |
| Swahili                     | 25% |

#### Combat

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| • Gourdin du Culla                | 50% |
| Dégâts 1D6+2                      |     |
| • Sabre                           | 50% |
| Dégâts 1D8+1+2                    |     |
| • Fusil calibre 12 (double-canon) | 50% |
| Dégâts 4D6                        |     |

Tout comme Tewfik, Gavigan possède une paire de sceptres magiques, voir « Les Sceptres Jumeaux », page 47.

• **Sorcellerie** Appeler/Azathoth, Appeler Ygg-Soboth, Contacter Nodens, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Chthonien, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Goule, Dégradation Mentale, Derrober la Vie, Donner Vie au Brouillard, Enchanter un Couteau, Enchanter un Sifflet, Envoyer des Rêves, Épuiser la Pouvoir, Féliciter, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Deux Éternités, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler une Hémère Classé, Poudre d'Ibn Ghazi, Roue des Brumes d'Elbon, Signe de Vior, Signe des Arènes, Temple Maledoon/Gauroth, Troc de Némon.



## Shantak

### Race inférieure de serviteurs

Ni des créatures ni des chauves-souris qui seraient connus ailleurs sur Terre... car ils étaient plus gros que des éléphants et leur tête ressemblait à celle d'un cheval. L'œuvre Shantak a des écailles au lieu de plumes et ces écailles sont très glissantes.

— H.P. Lovecraft, *À la recherche de Kadath*

Les Shantaks se reproduisent dans des cavernes et leurs ailes sont couvertes de grime et de saipère. Ils sont décrits comme étant bruyants et détestables, et servent de montures à divers serviteurs des Dieux Extérieurs. Ils ont une peau bleue des Magres Bétes de la Nuit et naissent toujours face à elles. Les Shantaks peuvent voler à travers l'espace et emporter des cavaliers peu méfiants jusqu'au trône d'Azathoth. Les Shantaks sont parfois liés aux Pêcheurs de l'Extérieur, une autre race de créatures volantes. Les Shantaks vivent dans le monde invisible comme dans les Terres oniriques.

### Shantaks

#### Montures éléphantiques

| Caractéristiques | Dés    | Moyenne |
|------------------|--------|---------|
| FOR              | 4D6+20 | 34      |
| CON              | 2D6+6  | 13      |
| TAI              | 4D6+36 | 50      |
| INT              | 1D6    | 3-4     |
| POU              | 3D6    | 10-11   |
| SAI              | 2D6+7  | 0       |

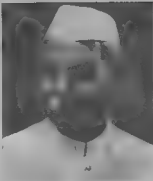
|               |            |
|---------------|------------|
| MM            | 6/30 (vol) |
| Points de Vie | 32         |
| Impact        | +10        |

### Compétences

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Écouter               | 25% |
| Trouver l'Objet Caché | 25% |

### SAI

- Morsure 50%
- Dégâts 2D6+2
- Protection 9 points de peau épaisse
- Sortilèges Aucun
- Perte de SAN 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Shantak



## Punji Chabout

Indépendant (Niveau)

Punji Chabout est un indien d'une quarantaine d'années (42 ans, plus petit que la moyenne, à la peau très foncée et au regard noir terne. Cette vénérable pature est le chef d'une petite bande qui vole et stocke pour d'autres mafistes. Il ne quitte quasiment jamais l'Inde et n'hésitera pas à se débarrasser de gêneurs. Bien qu'il ne fasse pas partie de la Fraternité, il travaille principalement pour elle ces derniers temps. Il a le 50% de son « Payable ».

### Punji Chabout

Propriétaire louche d'un entrepôt louche

Niveau ordinaire  
(cf. tableau p. 306 de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | 1  |
| Points de Vie | 12 |
| Santé Mentale | 60 |

### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                 |     |
|-----------------|-----|
| Paraître louche | 66% |
|-----------------|-----|

### Compétences principales

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| Athlétisme              | 15% |
| Bili                    | 90% |
| Commander               | 75% |
| Comptabilité            | 35% |
| Crédit                  | 65% |
| Description             | 60% |
| Droit                   | 15% |
| Mythe de Cthulhu        | 02% |
| Négociation             | 50% |
| Perspicacité Criminelle | 45% |
| Persuasion              | 35% |
| Pisciculture            | 50% |
| Sciences occultes       | 65% |
| Vigilance               | 65% |

### Langues

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Hindi (Langue maternelle) | 75% |
| Anglais                   | 50% |

### Combat

|   |     |
|---|-----|
| • Couteau de Combat                           | 60% |
| • Dégâts 1D4+2                                |     |
| • Garot                                       | 65% |
| • Dégâts 1D3rd FOR contre FOR pour se dégager |     |
| • Bagarre                                     | 55% |



## Des lascars de l'entrepôt de Punji

(Figure)

Petite troupe compacte d'Hindous moustachus ayant toujours l'air de vous regarder de travers. Mal habillés, ils jouent du bras nu et du mamonnage pour impressionner avant de passer à l'action.

Ce sont des personnages de type « traîne-savette de l'Empire britannique » (cf. page 25) en remplaçant l'arabe par l'hindi.



## Lars Torvak

Indépendant (Niveau)

Lars Torvak est l'un de ces mauvais menins dont la vie n'est plus menée que par les contras et l'alcool. Il ne cesse de boire et de fumer à longueur de journée, et n'a pour maître que l'argent. Cependant, cet homme de taille moyenne, de 43 ans, mal rasé, aux cheveux d'une couleur indéfinissable sous sa casquette bleue tant ils sont creusés, est prêt à trahir pour gagner un peu plus. Néanmoins, la peur lui fera rapidement choisir le camp de celui qui lui paraîtra le plus fort — il peut donc s'avérer très dangereux pour les investigateurs si ceux-ci franchissent la ligne rouge, car Lars devra choisir entre eux et lui, et son choix sera vite fait.

### Lars Torvak

Capitalisme alcoolique du Vent d'Ivoire

Niveau supérieur

(cf. tableau p. 306 de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | +2 |
| Points de Vie | 14 |
| Santé Mentale | 6  |

#### Compétence

##### spécifique (ou spéciale)

Rendre des services douteux

ou aller boire 65%

Toujours être 75% du temps

celles des compétences sont avoir réduites de moitié

#### Compétences

Attre -sme 70 %

Comptabilité 25%

Conduite 40%

Crochetage 20%

Discretor 10%

Ménager 70%

Navigaton 70%

~~Navigation~~ 40%

Piloter un Navire 60%

Piloter un Navire à voiles 50%

Psychologie 45%

Sciences occultes 85%

Se Soigner à Mort 90%

vigilance 25%

#### Langues

Anglais (langue maternelle) 60%

ESPÉRANTO 30%

Canonnais 25%

Français 40%

Mandarin 25%

Norvégien 65%

Pidgin 15%

#### Combat

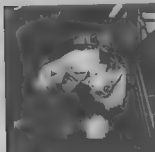
• Poignard 15%

Dégâts 1D4+2 + esp

• Bagarre 85%

• Fusil cas 30-06 50%

Dégâts 2D6+4



## Marins du Vent d'Ivoire

Figurants

Petite troupe compacte de Chevaliers toujours soufants mais semblant s'être pensés pas moins. Proprement mais parvenant, Véus, on a toujours l'impression qu'ils se mettent à discuter quand on leur tourne le dos.

Ce sont des personnages de type « ça ne se voit de l'Empire britannique » (cf. page 25) en remplaçant « a été par le mandarin » vous pouvez remplacer le gilet par une arme asiatique pour faire plus typique (junchika ou autre).

## Autres Dieux Inférieurs

### Dieux Extérieurs

Sur ces ans insupportables de persécution et de fôte, les gigantesques Dieux Inférieurs dansent lentement, bizarrement, ridiculement. Il s'agit des Autres Dieux, amovibles, muets, ténébreux, disjoints d'intelligence, dont l'âme et le message est le Chaos Rampant. Nyantholep.

- H.P. Lovecraft, A la recherche de Kadath

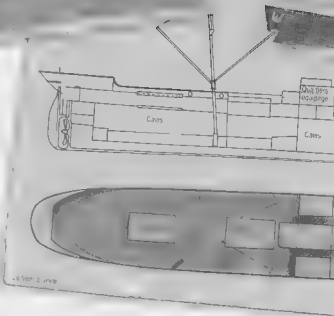
En plus des principaux dieux au service d'Azathoth, il existe aussi un groupe d'entités en apparence secondaires ou moins importantes. Il s'agit des Autres Dieux inférieurs. Ils font partie des êtres qui dansent pour Azathoth. Ce sont également des entités auxquelles on voue un culte dans plusieurs endroits. Ils engendrent des créatures monstrueuses qui peuvent elles-mêmes devenir de nouveaux dieux.

**Culte.** Lorsqu'ils font l'objet de cultes, les Autres Dieux Inférieurs ne sont adorés qu'à petite échelle, et c'est au gardien qui revient la tâche, au besoin, de leur donner des noms. La plupart de ces dieux sont aussi bêtes que leur maître, Azathoth, mais ils sont moins forts. Il est donc plus sûr de s'en approcher. Un Dieu Inférieur peut offrir sa protection à ses adorateurs, qui peuvent se servir de lui et le forcer à accomplir des tâches pour eux.

La plupart du temps, ces êtres inférieurs sont invoqués par différents groupes pour persécuter à des rituels indésirables, qu'ils soient sexuels, dynamiques ou mortels. Au cours des rituels mortels, les victimes des adorateurs sont cruellement torturées et assassinées. Les Autres Dieux Inférieurs invoqués peuvent participer au carnage ou dévorer les restes des victimes.

Les rituels sexuels sont encore plus horribles. Les victimes sont agressées sexuellement par les Autres Dieux Inférieurs invoqués. Certaines femmes victimes de ces rituels peuvent tomber enceintes et porter de monstrueux enfants hybrides. À l'occasion, une victime mâle peut même mettre au monde un Autre Dieu Inférieur qui portera éventuellement la progéniture du même genre. De tels hybrides ont le même caractère corrompu que leur parent extraterrestre et peuvent posséder d'immenses pouvoirs. Le sort de ces multiformes "hommes" du port de Samarkande peut varier selon leur parent extraterrestre. La plupart d'entre eux deviennent des chefs de culte et cherchent à propager l'influence de leur parent extraterrestre et de sa famille. Tous les Autres Dieux Inférieurs peuvent participer à des rituels sexuels, peu importe leur forme.

**Autres caractéristiques.** Comme ces dieux sont différents les uns des autres, leurs pouvoirs et leurs alliances varient. Lorsqu'ils sont avec leurs maîtres, ils peuvent employer des pouvoirs beaucoup plus puissants. Il en existe certains qui n'ont rien à voir avec les divinités égyptiennes, qui possèdent de l'INT, une plus grande FOR, etc. Les Autres Dieux Inférieurs peuvent prendre une multitude de formes matérielles, jouées par hasard, amovibles, parfois même insectes, mammifères, amphipodes, poissés ma-



que pour ceux qu'il juge dangereux : il essaie alors de les faire tuer. Chabout connaît quelques rudiments du Mythe de Cthulhu mais ne suit pas le credo de la Fraternité. Il ne peut être les secrets de ce culte par hasard. Il va pour de rien et hésite pas à affronter des ennemis supérieurs en nombre.

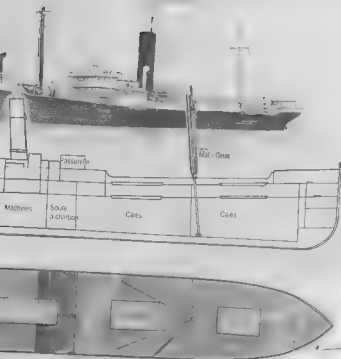
### Le Vent d'Ivoire

Ce cargo délabré est commandé par Lars Torvak, un Norvégien alcoolique. Il est immatriculé en Chine et se prépare à rejoindre son port d'attache, Shanghai. L'équipage est essentiellement chinois, mais vous pouvez y ajouter toute nationalité utile à l'aventure. Les relations de Torvak avec le culte sont strictement commerciales : il est payé pour transporter artefacts et fournitures en Chine sans qu'ils apparaissent sur aucun manifeste.

Si les investigateurs surveillent le cargo pendant plusieurs heures, ils peuvent observer Torvak qui ingurgite rapidement quelques verres dans

un bar des environs. S'ils savent le convaincre (il ne résiste guère à l'argent ou à la force), il parle, mais n'a pas grand-chose à dire. La plupart des chargements du culte sont destinés à l'importation à Hong Kong de Shanghai. Il y en a eu pas mal ces dernières années. Si les investigateurs se faufilent à bord, mieux vaut qu'ils ne soient pas découverts. Aucun adorateur ne s'y trouve, mais Torvak redoute d'aller en prison et de perdre son navire. Le cas échéant, il enlève les intrus et les fait jeter à la mer une fois au large.

Ceux qui arrivent à convaincre Torvak de leur ouvrir les caisses du culte découvrent diverses statues et autres bibelots du Mythe, mais surtout une étrange collection de soupapes étrangement ouvragées, entretentes, tableaux électriques et monstrueuses lampes radio. Une équipe de physiciens (Sciences formelles, physique 90% ou plus) pourraient comprendre l'utilisation de certains des composants (les soupapes appartiennent certainement à un moteur à réaction). La plupart de ces objets



sont déconcertants et certains sont moulés dans un alliage de titane encore expérimental. Tous sont des paves d'acier de « largeur de destruction » de 50 mètres, ceinturés de charbon et d'acier.

Le Vent d'ivoire est un vieux navire marchand polycapable, déplaçant quelque sept mille tonnes. Pour ce voyage vers la Chine, ses cales sont à moitié vides. Les cailloux, avant de l'appareillage, ont été déposés à l'arrière. Les marins occupent maintenant les cabines prévues pour les passagers payants, car aucune personne respectable n'accepterait d'embarquer sur un tel rafiot. Les investigateurs pourraient peut-être se cacher à l'arrière du bâtiment, mais cela conduirait à avoir emporté suffisamment de nourriture et d'eau.

Avec des escales à Marseille, Malte, Port Said, Agde, Bombay, Singapour et Saigon, le voyage peut durer de six semaines à trois mois.

## Un serpent à Soho

Le serpent à Soho est un serpent à sonnettes, de la famille des Elapidae, qui se trouve en Asie du Sud-Est. Il est connu pour sa venimeuse morsure et sa capacité à se camoufler. Le serpent à Soho est un serpent à sonnettes, de la famille des Elapidae, qui se trouve en Asie du Sud-Est. Il est connu pour sa venimeuse morsure et sa capacité à se camoufler.



chaine vivante, moribond sensible, forme géométrique sans vie, tout ça, vivants, etc. Ils peuvent noyer leurs victimes, les brûler, les électrocuter, les empoisonner, les geler, les écraser, drainer leurs caractéristiques, les faire vieillir, les modifier, les désintégrer, les faire fondre, les arrêter tout rond, etc. Ce ne sont là que quelques exemples des attaques spéciales dont ils peuvent disposer.

**Serviteurs** Chaque Autre Dieu inférieur peut être servi par une sorte de créature esclave. De telles créatures accompagnent leur divinité ou sont invoquées seules. Les créatures servantes disparaissent lorsque leur Autre Dieu inférieur perd tous ses PV ou qu'il est chassé. C'est au gardien qu'il revient de décider que les créatures sont au service de chaque Autre Dieu inférieur. Une créature servante ne doit pas nécessairement être de la même race que le dieu. Certaines d'entre elles font partie de races indépendantes.

## Autres Dieux inférieurs Divinités secondaires

| Caractéristiques | Dés            | Moyenne  |
|------------------|----------------|----------|
| FOR              | 4D20           | 42       |
| CON              | 1D100+20       | 70-71    |
| TAI              | 1D100+50       | 100-101  |
| INT              | variable       | variable |
| POU              | généralement 0 |          |
| DEX              | 1D100          | 50-51    |
|                  | 1D10           | 5-6      |
| Mvt              | 1D6-1          |          |
| Points de Vie    | 85-86          |          |
| Impact           | +18            |          |

### • Combat

Attaque ludoiyenne 60%  
dégâts Impact moyen  
+806

• **Protection** Vane mène leur faire perdre tous leurs PV, ne suff. pas à les chasser.

• **Sorcelleries** Ils sont capables de torréfier leurs serviteurs et leurs esclaves à la fois, et chacun d'entre eux en possède au moins un. Il est possible que, étant dos à eux, ils ne possèdent pas de sorcelleries proprement dites, qu'ils puissent simplement user de magie mais pas enseigner.

• **Perte de SAN** Vane selon la caractéristique morale et extrême de chaque Autre Dieu inférieur.

1

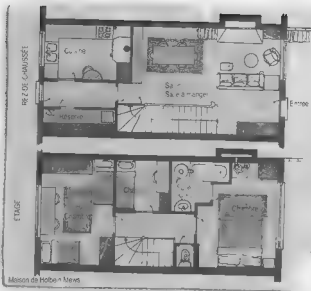
1

1

1

1

1



Maison de Hobbit Mews

### Maison de Hobbit Mews

Les Shipley vivent dans une maison de brique à un étage en mal de réparation. Toutes les fenêtres sont fermées et occultées par d'épais rideaux. Il y a deux entrées, l'une à l'avant de la maison, l'autre à l'arrière (FOR 35). Les portes intérieures de la maison ont une FOR de 15 et les grilles des fenêtres une FOR de 30.

#### • Entrer par effraction

De la rue, les investigateurs voient, au sommet de la maison, une fenêtre à tabatière munie d'une poignée. Les bâtiments voisins sont déserts et permettent un accès facile au toit de la maison Shipley. Le panneau vitré peut être brisé facilement, on peut même le soulever de quelques millimètres sans une chaîne et un cadenas, à l'intérieur, interdisent son ouverture. Cette chaîne est suffisamment tendue pour qu'il ne soit pas possible de la scier ou de crocheter le cadenas depuis l'extérieur. Des individus expérimentés se seront certainement munis de diamant et ventouses. Il y a 50% de chances pour que Shipley soit en train de

peindre dans la mansarde. Si les investigateurs brisent la vitre, Shipley et Ssathasaa risquent fort de les entendre. Faites un test d'Ecouter pour l'un et l'autre, à -10% s'ils se trouvent au premier étage, et à -20% s'ils sont au rez-de-chaussée. Ils n'entendent rien s'ils sont au sous-sol.

Forcer les autres fenêtres et portes ne peut manquer d'alerter Ssathasaa, et Shipley s'il n'est pas en train de peindre.

Ssathasaa prend le soleil dans le jardin 15% du temps. Il apprécie aussi cet endroit, de jour comme de nuit, pour ses siestes digestives. Mais sa présence n'y est à vérifier que si les investigateurs essaient d'entrer par derrière par un beau jour ensoleillé.

• **Frapper à la porte**  
Ssathasaa est toujours le premier à ouvrir la porte. Il cache tout ce qui pourrait attirer les soupçons et accueille les visiteurs sous l'apparence de Bertha Shipley. Il garde à la main une corbeille à ouvrage et une aiguille à tricoter des plus meurtrières. Si les investigateurs parviennent à le persuader qu'ils sont

**Ssathasaa**  
Semi-immortel, Grand Maître du Peuple Serpent  
(alias Bertha Shipley de Soho, 70 ans d'apparence)

|     |    |     |
|-----|----|-----|
| FOR | 30 | (4) |
| CON | 11 | (8) |
| TAU | 9  | (8) |
| INT | 19 | (8) |
| POU | 35 | (8) |
| DIX | 17 | (5) |
| APP | 1  | (8) |
| EDU | 3  | (6) |

|               |        |
|---------------|--------|
| SAN           | 0      |
| Points de Vie | 10     |
| Impact        | 0 (-3) |

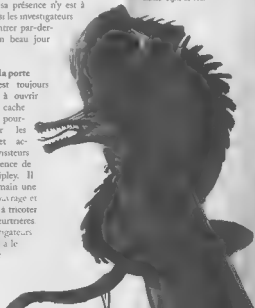
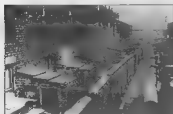
| Compétences                    |     |
|--------------------------------|-----|
| Discrétion                     | 85% |
| Dissimulation                  | 75% |
| Alchimie                       | 95% |
| Histoire naturelle             | 90% |
| Lancer                         | 55% |
| Négociation                    | 65% |
| Nage                           | 70% |
| Sciences occultes              | 95% |
| Préparer la Droque Plutonienne | 95% |
| Se Cacher                      | 75% |
| Pisier                         | 60% |
| Tricoter                       | 0%  |
| Mythe de Cthulhu               | 45% |

| Langues                   |     |
|---------------------------|-----|
| Anglais                   | 95% |
| Arabe                     | 50% |
| Langage du Peuple Serpent | 95% |

| Combat              |     |
|---------------------|-----|
| Aiguille à tricoter | 75% |
| 1D3 (peut empoiser) |     |
| • Morsure           | 35% |
| 1D6 + poison VIR 11 |     |

• **Protection** 1 point d'écaillage

• **Sortilèges** : Appeler Azzahol, Appeler Hastur, Appeler Yog-Sothoth, Contacter Yig, Délégation Mentale, Épouser le Pouvoir, Hypnotisme, Insusceptibilité, Poussière de Suleman, Ressusciter, Signe de Voor







Il pour acheter un tableau - et paraissent en avoir les moyens - il les fait entrer. Le couple ne survit que grâce à ces rentrées et aux fonds de poches de ses victimes. Selon l'histoire qu'ils ont choisie, les arrivants doivent réussir un test de Credit ou Baratin pour convaincre Ssathasaa - et Shipley (avec peut-être un malus) qui est devenu complètement paranoïaque.

Aleister Crowley, l'infâme occultiste, a été un de leurs clients, ainsi que certains membres de la coterie de Bloomsbury (même si ceux-ci ne risquent pas de mentionner la chose à leurs amis).

Quand les visiteurs ont montré patte blanche, ils sont conduits à la mansarde où ils peuvent admirer les tableaux. Ssathasaa et Shipley les accompagnent. Shipley est fier de ses peintures et adore les compliments. Aucun test de Psychologue n'est nécessaire pour comprendre qu'il est fou. Son corps tremblant et sa voix agitée le trahissent. À moins qu'ils n'aient éveillé les soupçons de Ssathasaa, le Tableau dans le Placard (cf ci-dessous) reste invisible.

Après avoir acheté un tableau (75 £ + 1D50) ou affirmé que rien ne les satisfaisait vraiment, les investigateurs sont reconduits jusqu'à la porte. En s'éloignant, ils remarquent (réussite d'Intuition) que l'odeur générale de la maison était assez semblable à celle qui règne dans la section reptiles d'un zoo.

### Surveillance

Si les investigateurs surveillent la maison, il y a 20% de chances pour que Shipley aille chercher une prostituée dès la première nuit. Cette chance augmente de 10% chaque nuit suivante et ce, jusqu'à qu'il remplisse effectivement sa sinistre mission. Accompagnée de sa future victime, il réintègre la maison côté jardin. Les investigateurs doivent donc aussi guetter de ce côté s'ils veulent surprendre son retour. Sur une réussite de Trouver Objet Caché, Shipley s'aperçoit de la surveillance. Il paye sa compagne d'un soir et prévient Ssathasaa qui décide des mesures à prendre. Rien de plus nourrissant qu'un investigateur.

### La mansarde

Une pièce vide sous le toit. Des lampes à pétrole éclairent les lieux. Un chevalet est installé sous la verrière peinte en noir (Shipley ne supporte plus la lumière naturelle). La toile placée dessus ne porte que les premières esquisses d'un nouveau tableau. Pinceaux, peintures et palettes sont disposés sur une table à gauche.

La porte qui donne accès au reste de la maison est toujours verrouillée. Shipley garde la clé sur lui. Elle n'est nécessaire que du côté escalier. Côté mansarde, le verrou est actionné par une simple molette.

Des tableaux achevés sont posés contre les murs. Prévenez équitablement vos joueurs que chaque toile représente un sujet démentiel et malsain, que chacune des scènes dépeintes est presque insupportable, mais ne dévoilez pas la méthode de calcul des pertes de SAN avant la fin de l'inspection. Si les investigateurs font preuve de prudence, aucune perte désastreuse ne devrait intervenir. Il y a quatre piles de 1D4+3 tableaux chacune. Ils sont de tailles différentes, mais tous affreusement étranges et macabres. Observée de près, en couleurs et grandeur nature, chaque toile fait perdre 0/1D3 points de SAN. Soyez machiavélique : laissez les personnages regarder ces tableaux dangereux tout à loisir, laissez leur esprit mal défendu absorber ces abominables images. Comptez ensuite le nombre de tableaux que chacun a pu admirer et demandez à chaque joueur le nombre de tests de SAN approprié.

Les investigateurs devraient être particulièrement intéressés par un tableau où l'on voit la Montagne du Vent Noir, au Kenya, surmontée par la forme monstrueuse de la Langue Sanglante, l'avatar de Nyarlathotep. De petites silhouettes humaines placées près d'un temple lèvent les bras en signe de dévotion. Toutes portent la coiffe du culte de la Langue Sanglante. Le décor fait penser à l'Afrique et les investigateurs reconnaissent les coiffes s'ils les ont déjà vues. Miles a observé cette scène, vieille de plusieurs centaines d'années, sous l'emprise de la Drogue Plutonienne.

### Le tableau dans le placard

Le mur nord de la mansarde est occupé par un placard cadenas. Shipley en garde la clé sur lui. La porte a une FOR de 15 mailles charnières sont à l'extérieur, comme pour tous les placards. Shipley ne l'ouvrira jamais de son plein gré. À l'intérieur, il y a seulement un chevalet et un tableau caché sous un linge. Cette toile est son chef-d'œuvre. Elle dépeint un marécage envahi de serpents. Une petite île, surmontée d'un autel de pierre, s'élève au centre. Si le tableau est suffisamment éclairé, il prend rapidement du relief : en une minute à peine, les eaux du marécage se mettent à clapoter, les serpents à ramper et l'autel à luire. Le visiteur qui détourne le regard dès ces premiers effets ne risque rien.



### Bertha Shipley

(ou Ssathasaa, semi-immortel, grand prêtre du peuple Serpent, sous son apparence humaine.)

#### Bertha Shipley

Apparemment la mère de Miles Shipley, elle a environ 70 ans. C'est en fait Ssathasaa, un Homme Serpent. Le véritable Mrs. Shipley a été dévorée.



S'il continue à regarder, il doit faire un test de POU contre POU sur la Table de Resistance. Il doit d'abord lutter contre un POU de 10 mais chaque minute passée à étudier le tableau devenu tridimensionnel accroît la force de l'attaque de 1 point. La première attaque se fait donc à 10, la deuxième, une minute plus tard, à 11, et ainsi de suite. Quand un investigateur finit par avoir le dessous, il se retrouve dans le tableau, debout près de l'autel de pierre : il a été téléporté dans le temps jusque dans cet ancien bastion du Peuple Serpent. Le malheureux, ainsi catapulté dans le temps, perd 4/1D20+4 points de SAN.

Ses compagnons le voient s'évanouir sous leurs yeux et réapparaître dans le tableau. Ils perdent tous 0/1D8 points de SAN. Tant que l'investigateur téléporté reste dans le champ de vision défini par le tableau, ses amis peuvent voir ce qui lui arrive. Et s'ils continuent à l'observer, ils ne tardent pas à le rejoindre.

Le personnage capturé par le tableau ne voit aucune ouverture donnant sur la mansarde. Aucun retour n'est possible. Le tableau est devenu son nouvel univers. Il est prisonnier de ce marais qui n'existe que sur une terre depuis longtemps disparue. Il est revenu au temps des dinosaures et il y a maintenant 50% de risques, toutes les trente minutes, pour que 1D8 Hommes Serpents émergent de l'eau entourant l'île. Si l'investigateur veut quitter l'île, il doit traverser la nage quinze mètres d'une eau infestée de serpents venimeux et réussir 1D6 tests d'Ath-

létisme pour ne pas être mordu. Sur l'autre rive, les chances de rencontrer des Hommes Serpents sont les mêmes. Les victimes du tableau sont définitivement perdues et finiront certainement sacrifiées par le Peuple Serpent.

Si vous désirez développer ce thème du Peuple Serpent, inspirez-vous du Tableau dans le Placard. Vous pourriez, par exemple, créer un scénario où les investigateurs trouvent, dans ce royaume passé, un portail susceptible de les ramener à leur époque.

Le Tableau dans le Placard est bel et bien magique, mais seulement constitué d'une toile peinte sur un châssis. Il peut être détruit normalement et, dans ce cas, le portail sur le royaume Serpent disparaît. Le détruire après le transfert d'un ami à l'intérieur ne change rien à ce qui s'est passé. S'ils comprennent son caractère à sens unique, les investigateurs peuvent même l'utiliser comme arme. Ssathasaa n'a ordonné l'exécution de ce tableau que pour offrir ses ennemis en sacrifice à son peuple - et pour disposer d'un chemin de fuite si nécessaire. Il a fallu deux ans pour enchanter ce tableau. Ssathasaa ne l'utilise contre les investigateurs que s'il les juge dangereux.

#### Le premier étage

Ces quatre pièces pauvrement meublées ne renferment rien de particulier ni d'intéressant, à moins que vous ne souhaitiez changer quelques détails. Aucune porte n'est verrouillée.



### Le rez-de-chaussée

La porte de derrière donne dans un petit jardin entouré d'un mur de brique, récemment érigé, de presque trois mètres de haut. Ce niveau comprend une cuisine, un petit vestibule, une chambre à coucher et un petit salon. Dans la cuisine, une porte mène à un sous-sol. Elle est toujours fermée à clé. Une seule de ces pièces, la chambre, importe à notre aventure.

La porte en est verrouillée 80% du temps. Shipley porte la clé sur lui. Dans le placard de cette chambre, sur l'étagère supérieure derrière une boîte à chapeaux, une cassette laquée contient une seringue et une petite fiole : dix doses de Drogue Plutonienne. L'injection sans autre particularité sans suggestion hypnotique concernant une époque précise, la drogue envoie l'esprit au hasard dans le temps, peut-être dans une ère hantée par les Chiens de Tindalos. Pendant ce voyage, le corps tombe sans vie sur le sol. La drogue a une couleur verte. La seringue a été utilisée si souvent sans être nettoyée qu'un résidu verdâtre sur les parois du cylindre signale le dosage approprié. Une dose dure 1D3 heures, une injection plus importante prolonge le voyage en proportion. Il est impossible de prévoir les effets de cette drogue, sauf expérience préalable ou connaissances très particulières. Ssathasaa la fabrique à partir d'ingrédients rares et précieux.

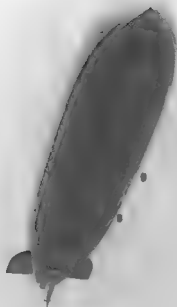
### Le sous-sol

Quantité de rebuts encombrant cette vaste pièce, mais les boîtes et chaises cassées

sont empilées de manière à abriter un passage jusqu'au mur sud, qui cache une pièce secrète. La paroi s'ouvre si on exerce une forte poussée en son centre, une réussite de Trouver Objet Caché révèle l'embrasure de cette porte secrète.

De nombreux symboles mystiques sont gravés sur les parois de cette pièce plus petite. Des étagères encombrées de boîtes recouvrent un pan de mur. Les étranges substances nécessaires à diverses magies (dont la concoction de la Drogue Plutonienne) y sont rangées. Si les investigateurs connaissent la recette, ils constateront qu'il y a assez d'ingrédients pour en produire au moins dix fioles. Des livres et de vieux grimoires, écrits dans diverses langues, contiennent des renseignements sur certains sortilèges. Aucun de ces documents n'est rédigé en anglais, la plupart sont écrits dans la langue du Peuple Serpent. A priori, ils ne renferment aucun sortilège du Mythe, mais vous pouvez toujours décider qu'ils contiennent tous les sortilèges connus de Ssathasaa, et plus encore.

Pres d'un autre mur, une grande auge de pierre est fermée par une dalle. Elle contient les restes des repas de Ssathasaa. Libre à vous de juger si ces rêtes de femmes coupées occasionnent ou non des pertes de SAN. L'odeur de fosse à serpent est ici particulièrement intense.





Caire



Appel à l'ART

ÉDITIONS SANS-DETOUR

# Table des matières

## 5-17 - L'Égypte

|   |    |
|---|----|
| Cadre & ambiance                              | 8  |
| Une réputation internationale                 | 8  |
| Generalités                                   | 9  |
| Les investisseurs dans la tourmente politique | 9  |
| Géographie                                    | 9  |
| Climat  | 9  |
| Informations pratiques                        | 10 |
| Arrivée en Égypte                             | 10 |
| Vie quotidienne                               | 10 |
| Se déplacer                                   | 13 |
| Centres d'intérêt                             | 13 |
| Alexandrie                                    | 13 |
| Port Said et le delta du Nil                  | 16 |

## 18- Le Caire

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Généralités               | 20 |
| Présentation              | 20 |
| Histoire récente          | 21 |
| Géographie                | 25 |
| Informations pratiques    | 26 |
| Arrivée au Caire          | 26 |
| Vie quotidienne           | 27 |
| Se déplacer               | 28 |
| Sécurité                  | 33 |
| Centres d'intérêt         | 33 |
| Les pyramides de Gizeh    | 33 |
| La mosquée Ibn Touloun    | 37 |
| Le musée du Caire         | 37 |
| La citadelle de Saladin   | 39 |
| Le phénomène Toutânkhamon | 39 |

## 40-41 - La fraternité du Pharaon Noir

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Interactions avec les investigateurs | 40 |
| Relation avec les autres cultes      | 41 |

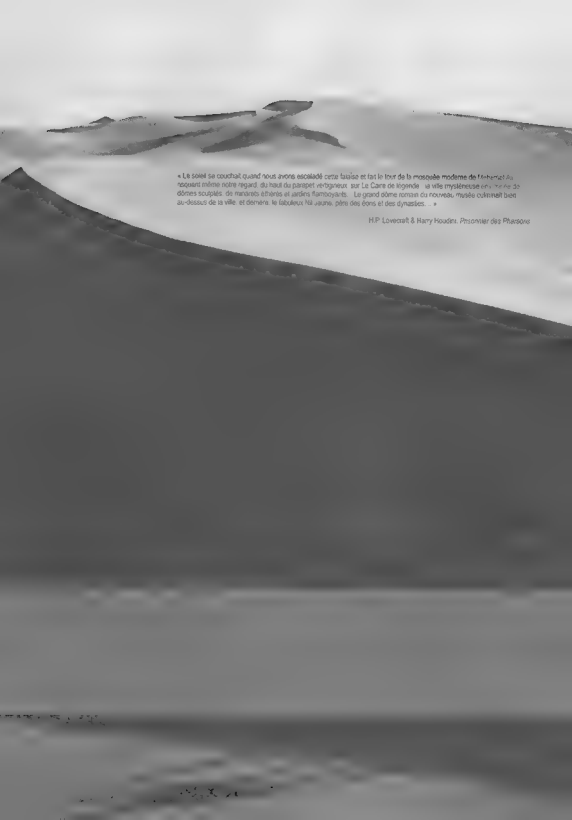
## 42-83 - L'aventure

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Fiche résumé                      | 44 |
| Que devrait-il se passer ?        | 46 |
| La rue des Chacals                | 46 |
| Sur la piste d'Auguste Loret      | 49 |
| Dans les griffes d'Omar           | 52 |
| L'expédition Clive                | 54 |
| Les machinations de la Fraternité | 59 |
| Horreurs souterraines             | 62 |
| Dans le sanctuaire                | 73 |
| Pistes secondaires                | 79 |

## 84-88 - Fausse piste

|              |    |
|--------------|----|
| Le chat noir | 84 |
|--------------|----|





« Le soleil se couchait quand nous avons escaladé cette falaise et fat le tour de la mosquée moderne de Fethiye. Au  
recevant même notre regard du haut du parapet vertigineux sur Le Carré de légende : la ville mystérieuse en forme de  
dômes sculptés, de minarets ébènes et jardins flamboyants. Le grand dôme roman du nouveau musée culmineait bien  
au-dessus de la ville, et derrière le fabuleux Nil jaune, près des éons et des dynasties. ... »

H.P. Lovecraft & Harry Houdini. Prisonnier des Pharaons



Égypte

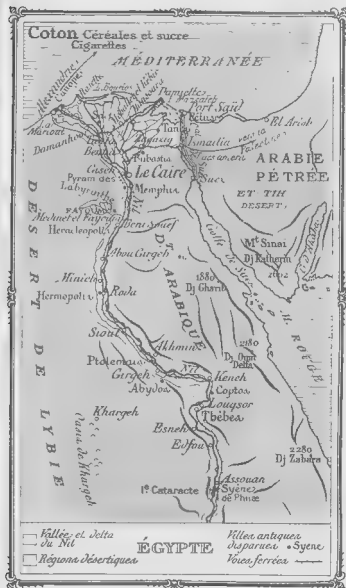
## Égypte

Nous sommes au printemps au Caire  
Voyage pour vos sens.

- **Visuel, couleurs** Jaune sale sous le projecteur solaire. Tout se mêle, sol, bâtiments, échoppes sur un tapis uniforme pour des bourgeonnements de couleurs vives, étoffes, sacs d'épices et de teintures.
- **Visuel, formes** Un dedale de bâtiments disposés sans ordre réel, au petit bonheur, tout en laissant de la place aux édifices officiels dans un style anglais de bon aloi.

- **Sons** Charabia (pour ceux qui ne parlent pas la langue) fleuri et musical ponctué des chameaux blatérants et d'appels de muezzins.
- **Odeurs** Les senteurs entêtantes de jasmin n'arrivent pas à masquer les épices, le « chaud » et la sueur. Un thé à la menthe peut ponctuer une terrasse par endroit.
- **Toucher** Tout est tiède et moule surtout pour des gens peu habitués. Toute activité fangeuse et déshydrate.

**Le sable.** Il s'infiltre partout quand il ne colle pas à la peau en pleine chaleur. Mais on y laisse aussi des traces.





## Pickpocket typique

(Figurant)

Petit gamin pauvre typique à la tenue soignée et soignée, toujours à se mettre dans vos jambes et à vous harceler d'un mélange d'arabe et d'anglais approximatif. Friand de monnaies perdues ou d'attroupements improvisés, s'il vous sourit, alors vérifiez vos poches.

### Pickpocket typique

Niveau : faible  
(cf. tableau, p. 206 de L'Appel de Chulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 8<sup>e</sup> édition française).

### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | 0  |
| Points de Vie | 10 |
| Santé Mentale | 45 |

Compétence spécifique (ou spéciale)  
Fouiller vos poches 60%

### Compétences

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Adaptation        | 15% |
| Description       | 50% |
| Sciences occultes | 65% |
| Vigilance         | 30% |

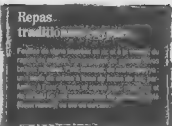
### Langues

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Langue maternelle (Arabe) | 45% |
| Anglais                   | 10% |

### Combat

|           |     |
|-----------|-----|
| • Bagarre | 35% |
|-----------|-----|

## Cadre & Ambiance



### Arrivée en Égypte

À son arrivée en Égypte, le voyageur sera certainement frappé par les foules qui encombre les gares et les ports. Les navires sont accueillis par des flottilles de petites embarcations instables et surchargées portant les bannières. Le nombre d'hôtels, grands ou petits, et agences de voyages. Chaque hôtel de la ville ou du port est représenté par des agents entreprenants : les guides à touristes (les « drogmans » ; cf. *Infos pratiques du Caire*, page 27) vantent leurs propres compétences ; porteurs et vendeurs se disputent les bagages que l'on décharge et les vendeurs d'eau jouent des coudes dans la foule pour être les premiers à vendre au visiteur un « goût du Nil », une expérience qui se traduit généralement par plusieurs jours de lit. Ils ont d'ailleurs souvent un cousin qui vend un tonique supposé guérir la chose.

Un nouvel arrivant ne doit pas seulement passer les douanes mais aussi s'enfoncer dans cette masse humaine et se battre pour ses bagages jusqu'à les récupérer dans les mains d'autant de porteurs qu'il a de colis. Les grands hôtels et agences

de voyages, comme le Shepherd's Hotel ou la Thomas Cook & Son, disposent d'un service bagages bien organisé et l'investigateur n'a plus à s'en préoccuper après le passage en douane : ils réapparaissent miraculeusement à son hôtel avant qu'il n'y arrive lui-même. Sinon, il est fort possible qu'ils se perdent, en partie tout au moins.

Ces foules constituent un merveilleux terrain de chasse pour les pickpockets. Les petits objets gardés dans des poches extérieures risquent fort de disparaître. Dans les ports, l'odeur de poisson est puissante, omniprésente et parfois, en été (de juin à août), réellement suffoquant.

### Une réputation internationale

Dans les années 20, Le Caire et l'Égypte sont très présents dans les conversations du monde entier. Peu de gens restent insensibles à l'atmosphère surnaturelle dégagée par les antiques pharaons de l'Égypte.

L'ouverture de la tombe de Toutankhamon en novembre 1922 et la fantastique beauté de ses trésors déclenchent une égyptomanie galopante sur toute la planète. Les douairières comme les midinettes des années folles portent des bijoux égyptiens ; les hommes arborent le fez pour travailler sur Wall Street et fument du haschisch dans des narguilés. Les motifs animaliers de l'art égyptien antique se mêlent aux lignes pures de l'Art Nouveau pour former un autre style de décoration intérieure.

Les archéologues du monde entier se rendent dans la Vallée des Rois pour participer aux fouilles qui peuvent faire ou briser une carrière. Et beaucoup d'autres prennent part à l'excitation générale provoquée par les découvertes



quotidiennes de trésors passés. Nombre d'artisans font fortune en vendant pour authentiques des copies d'objets funéraires et d'autres en volant les pièces tant recherchées pour les céder aux collectionneurs.

Cette mode gagne les sociétés secrètes qui introduisent des rituels égyptiens dans leurs cérémonies et appâtent les naïfs avec des promesses de magies antiques et de vie éternelle. Beaucoup d'entre elles envoient des représentants au Caire et en Égypte pour y acquérir les connaissances secrètes des anciens.

## Généralités

Après quatre décennies de protectorat britannique, l'Égypte retrouve une certaine autonomie interne en 1922. Mais les Anglais conservent le contrôle du canal de Suez. Les garnisons britanniques y sont stationnées et il n'est pas rare de les voir intervenir en Égypte.

### Les investigateurs dans la tourmente politique

Cette situation engendre d'importantes tensions sur le plan politique.

On compte en moyenne un ressortissant étranger tué tous les mois et une manifestation tous les deux mois. Les premières deviennent rarement violentes mais sont souvent très importantes et rassemblent des milliers de travailleurs ou d'étudiants.

Les gardes des hôtels accompagnent les touristes pendant les périodes agitées et découragent le plus fermement possible les sorties au plus fort des violences.

### Prétexte à scénario

L'Égypte est un pays d'une grande diversité géographique et culturelle. Elle est le berceau de l'une des civilisations les plus anciennes du monde. Son histoire est marquée par de nombreuses dynasties et empires. Le pays est également connu pour ses pyramides, ses temples et ses sites archéologiques. La culture égyptienne a influencé de nombreuses cultures à travers le monde.

### Géographie

L'Égypte est un désert de près d'un million de kilomètres carrés, bordé par la Méditerranée et la mer Rouge. Au milieu de cette immensité aride, la vallée du Nil est la principale source de vie du pays, soit seulement 4% du pays. Heureusement, cette région est propice à l'agriculture, grâce aux limons apportés par le fleuve, et elle abrite bon nombre d'espèces animales.

### Climat

Le climat égyptien varie suivant la région : méditerranéen sur la côte (Alexandrie), semi-désertique à la hauteur du Caire, et totalement désertique dans le Sud (Luxor, Assouan, Abou Simbel).

| Mois       | Jan | Fev | Mar | Avr | Mai | Juin | Juil | Août | Sep | Oct | Nov | Déc |
|------------|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|-----|-----|-----|-----|
| Temp. (°C) | 9   | 10  | 12  | 15  | 17  | 21   | 22   | 22   | 20  | 16  | 14  | 10  |

Principaux sites archéologiques d'Égypte



## Animalerie

Les caractéristiques des crocodiles du Nil, des éléphants africains, des lions et des rhinocéros figurent dans le livre de regies. Les autres animaux que l'on a des chances de rencontrer en Égypte sont les chameaux, les fagopodames, les hyènes, les chacals et les vautours. Pour ces derniers reportage vous aux caractéristiques du condor.

## Dromadaire

(Camelus dromedarius)

Créatures natives des déserts africains, ces camélidés à une seule bosse ont une valeur inestimable pour les nomades des déserts égyptiens, libyens et sahariens. Facilement domestiqués et montés, ils fournissent transport, nourriture (lait et aboi à leurs maîtres. Les femelles mettent bas tous les deux ans, et le petit reste auprès de sa mère jusqu'à son sevrage, à un an et demi.

## Hippopotame du Nil

(Hippopotamus amphibius)

Plus à l'aise dans l'eau que sur la terre, ces bœufiers grisâtres à poils ne sont pas les animaux comiques souvent décrits dans la littérature. Pendant la saison des amours, ils déclinent violemment leur territoire et les mâles attaquent toute créature qui s'aventure dans leur secteur du rivage avec leurs défenses qui mesurent de 20 à 30 cm. Ils passent l'essentiel de la journée presque complètement sous l'eau, et sortent des lacs et des rivières au crépuscule pour se nourrir d'herbes et de broussailles qu'ils trouvent près de la rive. Quand ils sont énervés, une seule rose apparaît sur leur tête : on pense parfois que cette tige est un faux nez, mais c'est la tige d'un roseau.

| Canc. | Dés.   | Moyenne |
|-------|--------|---------|
| FOR   | 606+15 | 36      |
| CON   | 606+6  | 20-21   |
| TAI   | 606+15 | 36      |
| POU   | 306    | 10-11   |
| DEX   | 206    | 7       |

### Valeurs dérivées

|               |           |
|---------------|-----------|
| Mouvement     | 7-12 nage |
| Points de Vie | 28        |
| Impact moyen  | +8        |

### Compétences

|                      |     |
|----------------------|-----|
| Attaquer les bateaux | 40% |
| Se cacher dans l'eau | 85% |

### Armes

|           |            |
|-----------|------------|
| • Monture | 40%        |
| Dégâts    | 106+4 +imp |

### Protection

3 points de peau épaisse

Habitat : les fleuves et lacs d'Afrique



## Informations pratiques

### L'arrivée en Égypte

Les investigateurs accostent en Égypte à Port Said (l'extrémité nord du canal de Suez) ou à Alexandrie. Dans les deux cas, plusieurs trains partent pour Le Caire tous les jours. (Cf. Infos pratiques du Caire pour plus de renseignements, page 26)

Les investigateurs doivent obtenir un visa et se faire enregistrer comme étrangers dès leur arrivée en Égypte. Un nouvel enregistrement doit être obtenu au Caire. Dans un cas comme dans l'autre, il leur faudra des passeports valides. Au Caire, ces formalités demandent une visite à « La Mugamma », un bâtiment administratif sur Midan Tahrir (Place de la Libération)

### Vie quotidienne

#### Langue(s)

Les Égyptiens parlent tous une version personnalisée de l'arabe et avec le protectorat britannique, de nombreux jeunes parlent couramment anglais. De plus, la réputation internationale de l'Égypte apporte, à chaque saison touristique, une importante pratique des langues étrangères. Il n'est donc pas rare que certains Égyptiens parlent deux ou trois langues différentes et connaissent les notions de plusieurs autres.

Dans les quartiers touristiques, les investigateurs ne devraient pas rencontrer de véritables problèmes. Toutefois, connaître les bases de la langue arabe pourrait leur ouvrir bien des portes (ou éviter bien des confusions) car dans les quartiers les plus isolés, les habitants n'ont pas bénéficié de l'ouverture du pays.

Quoi qu'il en soit, le guide local reste une très bonne alternative pour circuler en ville, que ce soit pour éviter de s'égarer ou simplement circuler sans être assailli par les vendeurs ou autres guides à la sauvette (Cf. Drogman, l'unité des guides, dans les Infos pratiques du Caire, page 27).



### Monnaie

La monnaie nationale est la Livre Égyptienne (LÉ) - en arabe, la guinée. La Livre se subdivise en 100 piastres (PT). Les Égyptiens utilisent aussi le millième (10 mill. pour 1 PT.)

La Lé est une pièce d'or, la piastre, une pièce d'argent ou de nickel et le mill. est en bronze.

Les taux de change de la Lé varient constamment pendant les années 20. Les voyageurs obtiendront généralement un change plus favorable de leurs espèces étrangères auprès des changeurs des marchés mais cela n'est pas sans risque.

Pour les besoins du jeu, considérez que les livres anglaises et égyptiennes sont

interchangeables. Le papier monnaie américain sera accepté ou pas, à votre convenance. Les dollars d'argent, et plus particulièrement les pièces mexicaines que l'on retrouve dans le monde entier, devraient toujours être bien reçus.

### Banques

Dans les années 1920, les grandes banques anglaises sont toutes présentes en Égypte. Les « Big-Five » sont Barclays, Lloyds, Midland, National Provincial et Westminster.

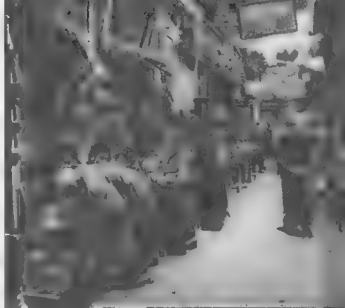
La seule banque non-britannique à gagner de l'importance est la Banque Misr (càd la banque de l'Égypte), fondée en 1920.

### Forces de l'ordre & Port d'arme

Le port d'arme est autorisé aux Européens, mais pas aux indigènes, s'agissant d'une colonie britannique.

On considérera que les armes doivent faire état d'une déclaration auprès des autorités policières de la ville du Caire lors de l'arrivée dans la ville, le déclarant se retrouvant titulaire d'un permis, et que les armes de gros calibre ne peuvent pas être portées ostensiblement - ceci afin de ne pas créer de problème.

Des armes peuvent être achetées dans les marchés, cependant le prix ne sera pas en rapport avec la puissance ou la qualité de l'arme - uniquement de sa rareté locale, ou de la météo locale. Bien souvent, le vendeur ne s'intéresse à l'existence d'un permis que si la police tourne dans les parages.



### Communications

Dans les années 20, le courrier reste la solution la plus répandue (et la plus fiable) pour communiquer en Égypte. On trouve des bureaux de poste un peu partout dans les grandes villes et les hôtels font office de relais postaux pour la majorité des visiteurs étrangers.

Le téléphone est encore peu développé et seuls les administrations les plus importantes et quelques grands hôtels en sont équipés. Mais être doté d'une installation si moderne ne garantit pas son (bon) fonctionnement.

Il faut parfois attendre de longues heures pour parvenir à joindre son interlocuteur. Pour les appels à l'international, le temps d'attente peut atteindre jusqu'à 10 heures.

En 1925, seule la radio « à ondes courtes » est utilisée mais les journaux restent le meilleur vecteur d'informations.

### Journaux

Voir ceux du Caire, page 27.

### Religion(s)

Près de 90% de la population est de confession musulmane. Le reste appartient à l'Église copte. L'Islam prévaut dans la vie de tous les jours. Peu de gens effectuent les cinq prières quotidiennes, mais presque tous les hommes répondent à l'appel du muezzin le vendredi matin. Les deux communautés religieuses sont censées cohabiter en toute cordialité, mais les affrontements violents sont courants et les Coptes parlent volontiers de discrimination à leur encontre.

### Hyène

(*Hyena hyaena*)

Canis de type canidé vivant en meute, la hyène est particulièrement connue pour son cri « un sinistre roulement ». Quand il résonne la nuit, des hommes forts ont même tremblé de peur. Les hyènes vivent et se déplacent en groupes de 8 à 14 individus. Les femelles donnent naissance à deux chiots une fois par an. Le premier né, bien qu'il pèse à peine quelques moules, attaque systématiquement le deuxième dès qu'il apparaît et le tue. Ces animaux s'en prennent rarement aux humains.

| Carec. | Dés.   | Moyenne |
|--------|--------|---------|
| FOR    | 206+12 | 19      |
| CON    | 306    | 10-11   |
| TAI    | 106+6  | 9-10    |
| DEX    | 206+8  | 15      |

### Statistiques

|                      |    |
|----------------------|----|
| Mouvement            | 12 |
| Points de Vie moyens | 10 |
| Impact moyen         | +2 |

| Compétences                   |     |
|-------------------------------|-----|
| Brièr. es. os                 | 40% |
| Détecter la nourriture cachée | 60% |
| Démembrer un cadavre          | 60% |
| Détection                     | 75% |
| Pister                        | 30% |

| Armes          |     |
|----------------|-----|
| • Morsure      | 30% |
| Dégâts *D6 +mp |     |

Protection : 2 points de peau, épaisse et de fourrure.



## Chiat

(Felis silvestris catus)

Notre bon vieux chat domestique, qu'il soit de maison ou de gouttière, agité ou à poil ras

|     |    |           |      |
|-----|----|-----------|------|
| CON | 7  | Endurance | 35 % |
| DEX | 31 | Agilité   | 99 % |
| FOR | 2  | Puissance | 10 % |
| TAI | 1  | Capacité  | 05 % |
| INT | 12 | Intuition | 80 % |
| POU | 13 | Vitalité  | 65 % |

### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Mouvement     | 12 |
| Impact        | 4  |
| Points de Vie | 4  |

### Compétences

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Discrétion          | 95% |
| Patience            | 85% |
| Se Cacher           | 90% |
| Trouver Objet Caché | 80% |

### Armes

|                    |     |
|--------------------|-----|
| • Griffes (x 2)    | 40% |
| • Dégâts 103 106   |     |
| • Lacerer*         | 80% |
| • Dégâts 106 + imp |     |
| • Morsure          | 30% |
| • Dégâts 103 + imp |     |

\* Si les deux griffes touchent dans un même round, le chat martèle sa proie mordant et lacerant à chaque round qui suit

La religion musulmane, ou Islam, est fondée sur les écrits du Prophète Mahomet (début du VII<sup>e</sup> siècle). Elle se veut à la fois religion, loi et règle de la vie quotidienne. Son fondement est le Coran, livre saint et parole de Dieu révélée à Mahomet, et la Sunna, enseignement et vie du prophète, qui contiennent des éléments de la tradition judéo-chrétienne.

Les Cinq Piliers de l'Islam sont :

- Croire et proclamer l'attestation de la foi
- Accomplir la Salat  
(Prière canonique, 5 fois par jour à heure fixe)
- S'acquitter de la Zakat  
(Aumône)
- Jeûner le mois du Ramadan

- Faire le pèlerinage à la Mecque une fois dans sa vie

Le croyant doit se référer au Coran, adhérer sincèrement à ces préceptes et abandonner intégralement à son Dieu Unique en cherchant à perfectionner, sans cesse, son comportement.

Toutes les prescriptions relatives aux aspects de la vie, que ce soit la vie religieuse, politique, sociale ou privée, sont contenues dans la Chana. Elles sont classées en 5 catégories : ce qui est obligatoire, recommandé, indifférent ou licite, blâmable et interdit.

Tout est pensé pour mener une vie aussi vertueuse que possible afin de préparer son salut.

## Calendrier

L'an 0 marque la conquête de La Mecque par Mahomet (622 ap. J.-C.). L'année musulmane dure 354 ou 355 jours, soit douze mois de vingt-neuf ou trente jours. De fait, elle n'est pas synchronisée avec l'année occidentale et le décalage accumulé sur trente-trois ans correspond à une année complète de quatre saisons.

En 1925 (1344 dans le calendrier musulman), le nouvel an commence le soir du 22 juillet.

## Les femmes et El-Islam

L'Islam est une foi ouverte à tous mais d'abord aux hommes. Les mosquées leur sont réservées ; les femmes sont considérées comme propriétés des hommes et bien des lois sont édictées d'une façon qui ne permet pas à une femme de traîner un homme en justice. Une femme ne peut pas divorcer de son mari, mais celui-ci peut la répudier simplement en annonçant la chose. La femme n'est alors plus digne d'être épousée.

Les riches musulmans des années 20 continuent d'avoir plusieurs épouses. Les femmes ne voyagent que voilées de la tête aux pieds et doivent être escortées d'un homme dès qu'elles quittent leur maison. Cependant, bien des musulmanes exercent un pouvoir considérable au sein de leur foyer et contrôlent les finances de la maison et l'éducation des enfants.



## Se déplacer

Quel que soit la ville où l'on se trouve, deux moyens de transport sont couramment utilisés par les égyptiens : la voiture hippomobile (tractée par un cheval) et le taxi automobile.

L'avantage de ces moyens de locomotion, en plus de leur faible coût, est de permettre d'accéder rapidement à n'importe quel endroit de la ville - à l'exception de certains quartiers où les ruelles sont trop étroites, comme le Vieux Caire.

Dans les plus grandes villes, comme Alexandrie ou Le Caire, le tramway est couramment utilisé. Il permet de se rendre pratiquement partout si l'on est prêt à marcher un peu ; les femmes utilisent un compartiment réservé, séparé de celui des hommes. Un symbole de couleur est associé à chacune des lignes et figure dans chaque tram.

## Centres d'intérêt

### Alexandrie

Alexandrie est le plus ancien des grands ports d'Égypte : on doit sa fondation à Alexandre le Grand en 331 avant J.C. Le phare sur l'île de Pharos était une des sept merveilles du monde et l'on dit que la légendaire Bibliothèque d'Alexandrie a contenu toute la connaissance du monde antique. Ses 700 000 volumes ont été détruits pour l'essentiel dans l'incendie de 391.

Alors que les touristes affluent au Caire pendant la saison (l'hiver), les riches et puissants de la ville s'installent à Alexandrie pendant l'été. Ils y habitent leurs résidences estivales, profitent des plages de sable et font la fête toutes les nuits. La plupart des membres du Parlement égyptien et des diplomates de toutes les nations s'y retrouvent de juin à septembre.

### L'arrivée

Par mer, l'investigateur découvre d'abord les murs blancs du Palais Râs el-Tin, une fortresse qui se dresse sur une haute tour d'îlot et domine le phare moderne bâti sur le site d'un temple antique dédié à Poséidon. À l'aube et au crépuscule, les murs baignent dans une lumière rouge comme, disent certains, s'ils étaient couverts de sang.

En pénétrant dans la rade intérieure, le navire est immédiatement entouré par une nuée de petits bateaux qui représentent toutes les agences de voyages connues de l'homme. L'air résonne des cris en arabe et en anglais : « Faites-vous guider par notre agence ! » ; « Choisissez notre hôtel ! » Depuis le pont, on croit plonger le regard dans une fosse aux lions à l'heure des repas. Il est possible de se procurer des tickets de train pour Le Caire auprès du commissaire de bord avant de toucher terre. Pendant la saison touristique (de novembre à fin avril), des trains pour la capitale viennent chercher les voyageurs qui débarquent de chaque navire. Les départs peuvent aussi se faire à partir de la gare centrale Bab el-Gedid. Le voyage dure 3 heures en Express ou environ 7 h en convoi ordinaire (sans restaurant).

La plupart des compagnies de vapeur qui desservent l'Égypte ont des agences à Alexandrie, un consulat américain et un britannique y sont installés.

### Hôtellerie

Les hôtels d'Alexandrie comprennent :

- **Le Claridge** (35 rue Fouad Premier ; 150 chambres), luxueux, jardin sur le toit avec vue sur la ville et la rade
- **Le Majestic** (4 place Saad Zaghloul [avant 1925 = 4 The Square] ; 200 chambres), confortable.

## Le Cobra égyptien

(Naja Naja)

Plus petit et moins beau que le cobra royal indien, le cobra égyptien est plus sombre et doit d'un capuchon plus étroit. Son apparence devait pourtant suffire à faire transpirer le plus brave des investigateurs.

Son attaque n'est pas extraordinairement rapide ou précise : l'investigateur le voit venir il a droit à un lent d'Achille sans malice (il arrive après tout, que le cobra vise un revers de pantalon plutôt que la jambe ou même qu'il oublie d'injecter son venin). La morsure du cobra n'entraîne en elle-même aucun dégât significatif, même si ses crochets acérés sont capables de traverser deux points de protection. Le poison agit assez lentement. Quinze minutes devraient se passer avant que les premiers effets entrent en jeu, transpiration se fassent sentir.

| Carc | Dés   | Moyenne |
|------|-------|---------|
| FOR  | 103   | 2       |
| CON  | 106+3 | 6-7     |
| TAI  | 102   | 1-2     |
| POU  | 106   | 3-4     |
| DIX  | 206+6 | 13      |

### Valeurs dérivées

|               |   |
|---------------|---|
| Mouvement     | 3 |
| Points de Vie | 4 |
| moyens        |   |

### Armes

|   |     |
|---|-----|
| • Morsure Venimeuse                                     | 40% |
| VIR du venin égale à CON+POU du serpent (poison rapide) |     |



- **Hôtel de France** (Extrémité ouest de la place Saad Zaghlul [The Square] ; 50 chambres), modeste

#### Restauration

Il y a plus d'excellents hôtels restaurants, Alexandrie compte aussi de très bons restaurants.

- **Giovannides** (33 bd Saad Zaghlul) qui sert aussi bien des plats européens qu'égyptiens
- **L'Union** (2 rue de l'Ancienne Bourse) pour une cuisine européenne, et les nombreux cafés arabes de la place Méhémet Ali

Un certain nombre de « restaurants à bière » de la ville proposent de la bière blonde et une cuisine euro-égyptienne

#### Libraires et bibliothèque

- **M. L. Schuler** (6 rue Sherif Pacha) vend des antiquités et des éditions rares
- **Spiros N. Grivas** (11 bd Saad Zaghlul) vend des livres vieux et neufs ainsi que des cartes de voyages
- **British Book Club** (5 rue Adib), ouvert tous les jours de 9 h à 13 h

#### Boutiques

Plusieurs enseignes vendent toute sorte de fournitures : matériel d'expédition, vêtements et autres produits européens. On citera, entre autre :

- **Davies Bryan & Co.** (rue Sherif Pacha)
- **S. Sednaoui & Co.** (rue Sudi el-Mitwalli)
- **Rothernberg** (place Méhémet Ali)

Des fournitures locales peuvent être obtenues dans les nombreux boutiques qui bordent la rue Sherif Pacha. Sans un drogman, les prix seront probablement sérieusement gonflés.

#### Transport pour Le Caire

Tous les jours, six trains relient les deux villes en 4 heures (200 km). La voie ferrée traverse les terres fertiles du delta et rejoint la ligne de Port-Saïd avant d'entrer dans la Gare Centrale du Caire.

#### Sites remarquables

- **Colonne Pompée du Sérapéum** : La Colonne Pompée du (le temple du dieu Sérapis) marque l'emplacement où se tenait autrefois la Bibliothèque d'Alexandrie. Près de la colonne, il y a un antique bassin, deux sphinx de granit rouge et un certain nombre de

statues sans tête, ramenées d'Héliopolis par Alexandre le Grand, pense-t-on. À cinquante mètres, un ensemble de colonnes de granit marque l'entrée des passages souterrains qui sont tout ce qui reste de la Bibliothèque et du Sérapéum.

- **Les catacombes de Kom al-Chougafa** : Découvertes en 1900, elles se trouvent à dix minutes à pied de la colonne de Pompée dans la direction du canal

Les tombes bien préservées de Kom al-Chougafa (Colline des Tesson) associent les styles égyptien et grec classique ; elles remonteraient aux environs du deuxième siècle de notre ère. Leurs dimensions et sculptures impressionnent tous les visiteurs

La décoration des tombes constitue un étrange mélange de thèmes romains, grecs et égyptiens : statues d'Anubis et de Sebek en armure romaine qui gardent la chambre funéraire principale ; sarcophages couverts des complexes bas-reliefs égyptiens mais arborant la tête de Méduse. Plus de quatre cents momies ont dû être inhumées ici, mais la plupart ont été volées

- **Le port antique (1300 av. J.C.)** : Son aménagement est attribué à Ramsès II. Les investigateurs qui louent une barque peuvent voir, juste à l'extérieur de l'édifice moderne, les ruines du port et, à une dizaine de mètres plus loin, de nombreux bâtiments à colonnes qui reposent de 1 à 10 mètres sous la surface

- **Le phare d'Alexandrie** : Le phare légendaire d'Alexandrie se dressait à l'emplacement actuel du Fort Qait-bai, une impressionnante forteresse médiévale. Le phare dépassait les 120 mètres de haut. Selon la légende, il se dressait sur un gigantesque crabe de verre et, à son sommet, un « miroir magique » était capable de détecter les vaisseaux ennemis à distance. Les contes parlent aussi d'une troupe à cheval qui, décidée à découvrir le secret du miroir, se perdit dans les « trois cents pièces » situées sous le phare et finit dévorée par le crabe.

Après une série de tremblements de terre qui frappèrent de 700 à 1400, ne restent ici qu'une mosquée construite sur les décombres du phare et le château arabe adjacent construit en 1480 et endommagé par des bombardements britanniques en 1882.



## Port Saeid et le delta du Nil

« Nous étions venus en Égypte à la recherche du pittoresque et du mystique mais nous ne rencontrâmes rien de tel quand le navire entra dans Port-Saeid et débarqua ses passagers dans de petites embarcations. Seulement de longues dunes de sable des bouées qui oscillent sur les eaux peu profondes et une ennuyeuse petite ville européenne sans le moindre intérêt. »

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini  
Prisonnier des Pharaons

Escale de la majorité des navires passagers en provenance d'Angleterre, Port-Saeid se situe à l'extrémité est du delta du Nil et constitue la porte d'entrée du canal de Suez. La ville, fondée en 1859, doit son nom à Saeid Pacha. Elle est construite sur une hauteur artificielle élevée avec les gravats résultant du percement du canal. L'endroit n'est en rien une cité égyptienne typique et n'existe guère que pour assurer le service du canal et des navires qui y passent.

### L'arrivée

Les navires ne s'amarront pas à quai : les passagers débarquent grâce à une flottille de petites embarcations.

La ville comprend des agences de toutes les compagnies de vapeur qui desservent l'Égypte, un consulat américain et un britannique. Elle est ordonnée suivant un plan en grille et ne présente guère d'intérêt ni la moindre ruine remarquable.

### Hôtellerie

Bien que les voyageurs ne s'attendent généralement pas à Port-Saeid, plusieurs hôtels sont prêts à les accueillir :

- **Eastern Exchange** (Shari Fuad el-Auwal ; 80 chambres), bon service.

- **Casino Palace** (North Shore ; 85 lits), bon service, quelques chambres avec balcon et vue sur la mer.
- **Hôtel de la Poste** (27 Shari Fuad el-Auwal ; 60 chambres), service moyen.

### Restauration

Il y a quelques restaurants arabes à Port-Saeid mais la plupart des voyageurs étrangers mangent dans les hôtels restaurants.

### Boutiques

Les vendeurs de reliques égyptiennes encombrant les rues ; presque tous vendent des fausses pour des pièces authentiques.

### Transport vers Le Caire

Les trains pour Le Caire (environ 250 km), partent de la gare qui n'est qu'à dix minutes à pied de la douane. Les Express mettent 4 heures et les convois ordinaires un quart d'heure de plus (peu d'arrêt).

La voie file vers Le Caire en suivant d'abord le canal de Suez puis rejoint la Palestine Railway à Qantara (c'est ici que les passagers de l'Orient-Express rejoignent le train). Le voyage continue ensuite à travers des terres fertiles puis le désert nu pour rejoindre la ligne d'Alexandrie (200 km) avant d'entrer dans la Gare Centrale du Caire.

### Sites remarquables

- **Le canal de Suez** : Le canal de Suez relie la mer Méditerranée à la mer Rouge. Long de 161 km, il a été terminé en 1869 après dix ans de travaux. En 1875, la Grande-Bretagne est devenue, par rachat, le principal actionnaire du canal de Suez. Ce dernier est toujours contrôlé par le gouvernement britannique en Égypte.

- **Le delta du Nil** : Le vaste delta à l'embouchure du Nil est le grenier de l'Égypte ; presque toute la nourriture consommée au Caire en provient. Il a été formé par le limon déposé à chaque crue annuelle du Nil. Chaque pouce de terre est cultivé.

Le delta, un labyrinthe de fermes et de canaux sans cours fixes, ne fait généralement pas partie des itinéraires touristiques et le premier contact avec les fellahs peut être malaisé. Mais si le voyageur se montre amical, les règles de l'hospitalité reprennent leurs droits. L'investigateur est invité à partager un tour pour la nuit et une fête est même donnée en son honneur.

## Prétexte à scénario

Les navires qui utilisent le canal se mettent à signaler les étranges visions nocturnes de leurs passagers et de leurs équipages. Un ou deux bâtiments ont même été coulés. On parle de piraterie. En fait, une colonne de Profonds est installée dans la mer Rouge depuis des temps immémoriaux. La construction du canal a gravement perturbé leur domaine. Après plusieurs années passées à réparer les effets de la catastrophe, ils commencent à attaquer et même à couler les navires qui empruntent le canal.









Le Caire





## Marchand typique du Souk

Figurant

Il vend tout, le moins cher et s'il ne l'a pas dans son étale, il l'a forcément derrière ou, alors connaît quelqu'un qui peut lui en revendre. Vous devez marchander avec cet homme assis sur un poul dans le capataum de sa boutique devant un plateau, recevant un service à thé à la menthe. Sympathique, mais à petite dose, « peut connaître toute sorte de choses, moyennant un léger dédommagement. Il se connaît tous, mais vaut ne pas s'embrouiller avec l'un d'eux. Mais au fait, que vend-il exactement ?

**Niveau** faible  
(cf. tableau, p. 306 de L'Appel de Chou-hu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 1<sup>re</sup> édition française)

|                         |    |
|-------------------------|----|
| <b>Valeurs dérivées</b> |    |
| Impact                  | 0  |
| Points de Vie           | 12 |
| Santé Mentale           | 55 |

**Compétence spécifique (ou spéciale)**  
Vendre en marchandant 60%

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| <b>Compétences principales</b> |     |
| Athlétisme                     | 15% |
| Discrétion                     | 50% |
| Sciences occultes              | 65% |
| Vigilance                      | 30% |

**Compétences**  
Baratin 40%

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| <b>Langues</b>            |     |
| Langue maternelle (Arabe) | 55% |
| Anglais                   | 30% |

**Combat**  
• Bagarre 20%

## Le Caire

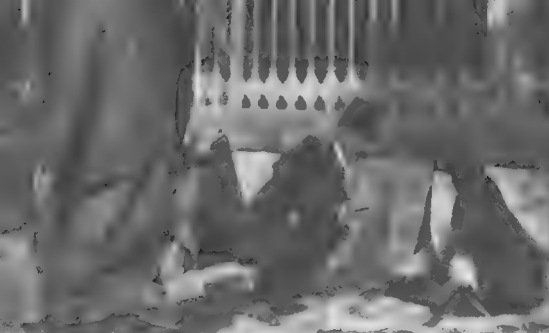
### Généralités

#### Présentation

Le Caire est la plus grande ville d'Afrique, une des plus grandes villes du monde. Au milieu des années 20, 850 000 personnes (dont un dixième d'étrangers) vivent dans cette capitale de la plus vieille culture connue. La capitale de l'Égypte profite aisément de l'intérêt que la civilisation pharaonique suscite sur la scène internationale. Les touristes remplissent ses hôtels et ses marchés. La recherche d'aventure et d'exotisme. Pourtant, les années 1920 y sont agitées par nombre d'émeutes et d'assassinats politiques. L'Égypte est en train de s'affranchir du protectorat britannique et diverses factions politiques s'affrontent dans les rues. Les investigateurs qui visitent Le Caire sont plongés dans l'atmosphère politique explosive qui s'est emparée de cette cité antique et romantique. Les temps sont riches en aventures et l'anarchie annonce un nouvel ordre. Les Occidentaux ont le droit de porter ouvertement les armes à feu qui sont, elles, interdites aux indigènes. Mais même plongé dans le chaos, Le Caire séduit. C'est la cité des Mille et Une Nuits, chaque coin de rue arbore un conteur, un jongleur ou un charmeur de serpent. Elle abrite le plus grand souk du monde. Et les aventures de roman font ici partie de



La Rue Moussy, artère centrale de la ville



Une diseuse de bonne aventure près des Jardins d'Estéba

la réalité. Les jeunes Occidentales y sont kidnappées pour alimenter la traite des blanches et de respectables dames caiotes, voilées et mystérieuses, passent dans les rues.

#### Inconvénients mineurs

La majeure partie de la ville est affreusement pauvre. Les mendiants sont partout. Certains sont des simulateurs, mais la plupart sont effectivement

manchots, culs-de-jatte, défigurés, bossus, etc. Les investigateurs compétents en médecine qui visitent les quartiers pauvres peuvent diagnostiquer une foule de cas de rachitisme ou syphilis avancée. La bilharziose est endémique. Mais les mendiants voient beaucoup de choses et sont plus faciles à trouver que la police. Le petit peuple des rues peut guider les investigateurs et leur apporter divers renseignements si, bien sûr, ils connaissent au moins quelques mots d'arabe.

#### Histoire récente

Outre l'intérêt de l'Europe pour l'Égypte, deux éléments importants vont profondément marquer les années 20 : la fin du protectorat britannique et la découverte de la Tombe de Toutânkhamon.

Entre la tension des manifestations organisées contre les Britanniques et les tractations des archéologues étrangers avec le gouvernement égyptien, les investigateurs vont profiter d'ambiances très contrastées.

#### Événements en 1925

- 3 janvier : Manifestation d'étudiants au Caire
- 7 janvier : Une dispute oppose Carter au gouvernement égyptien à propos des méthodes utilisées dans la tombe
- 15 janvier : La tombe de Toutânkhamon doit être rouverte par Carter



Un barbier au travail dans la rue

Shepherd Hotel



Musée du Caire



Charch Kars-Els



Marquée Ibn Tâlin



Place de l'Opéra



Tombe des Khalifes



El Miski



La Citadelle



CAIRO



- 30 janvier : Des suspects sont arrêtés pour le meurtre de Stack. D'autres le seront en février et mars. Il y en aura finalement neuf au procès tenu en mai. Huit d'entre eux sont condamnés à mort en juin.
- 2 mai : Carter couvre finalement la tombe et reprend les fouilles.
- 21 mai : Lord Allenby démissionne. En octobre, Lord George Lloyd lui succède.

#### Personnalités de 1925

- **Haut Commissaire** : Lord Edmund Allenby (depuis 1919), démissionne en octobre 1925, remplacé par Lord George Lloyd
- **Roi** : Fouad (depuis 1922)
- **Premier Ministre** : Saad Zaghloul Pacha jusqu'en décembre 1924, remplacé par Ahmed Pacha Ziwar

- **E.A. Wallis Budge** (1857 - 1934)  
Ancien Directeur du Département d'Égyptologie du British Museum. Bien qu'agé de près de soixante-dix ans, Wallis continue de se rendre souvent au Caire et en Égypte dans les années 20. Premier expert du monde en ce qui concerne les dieux et les langages de l'Égypte antique, il est l'auteur de plusieurs livres sur le sujet. Il descend toujours au Shephard's au Caire ou chez Howard Carter à Thèbes.
- **Howard Carter** (1873 - 1939)  
Archéologue et explorateur en Égypte des l'âge de seize ans. À partir de 1915, il a l'exclusivité des droits d'exploration de la Vallée des Rois. En Égypte, il vit dans sa maison sur la route entre Thèbes et la Vallée des Rois mais on peut le rencontrer occasionnellement au Shephard's Hotel du Caire. Il fuit habituellement toute publicité, particulièrement après la découverte du trésor de Toutankhamon.
- **Winston Churchill** (1874 - 1965)  
Futur Premier Ministre d'Angleterre, Churchill participe aux négociations sur l'indépendance de l'Égypte qui se tiennent au Caire en 1921. Il est installé au Shephard's Hotel du Caire et fréquemment la visite de T. E. Lawrence. Cet homme rond et sérieux montre un profond intérêt pour l'histoire.
- **Fouad, sultan (roi)** (1868 - 1936)  
Premier Prince de la famille royale égyptienne, Fouad devient roi d'Égypte en 1922. Fréquent visiteur du Club Mohammed Ali et de l'Automobile Club, il aime le jeu et les femmes occidentales.
- **Richard (Dick) Graves** (1880 - 1960)  
Inspecteur de l'Intérieur dans la province du Fayoum, il reçoit souvent la visite de son frère Robert. Tous deux sont fréquemment au Shephard's Hotel du Caire ou au Musée Égyptien où ils examinent les dernières découvertes.
- **Robert Graves** (1895 - 1985)  
Important auteur britannique, historien et mythologiste (auteur de *La Déesse Blanche* et de *Moi, Claudius*). Il se passionne pour les dieux et les mythes de l'Égypte antique et se retrouve souvent à enquêter sur les mêmes cultes que les investigateurs, bien que ce ne soit pas nécessairement pour les mêmes raisons [Voir Graves, Richard].
- **Joseph « Bimbashi » McPherson** (1866 - 1946) - Chef des Services Secrets Britanniques en Égypte jusqu'en 1920, il continue pour son propre compte pendant toutes les années 20.

Il participe vigoureusement à la campagne contre la drogue au Caire et, comme patron du Café Maraschino, il obtient des informations sur le trafic de stupéfiants et sur les responsables des meurtres de Britanniques en Égypte. Toujours prêt à aider un investigateur, il dispose de contacts haut placés.

• **Miss Ida Pratt** Auteur d'un excellent livre sur les références à l'Égypte antique de la Bibliothèque Publique de New York, Ida visite souvent l'Égypte pour y étudier ses dieux et son histoire. Toujours célibataire malgré sa trentaine, elle descend généralement au Shephard's ou au Mena House Hotel.

• **Dr. George A. Reisner** (1867 - 1942) Dirige les fouilles de l'Harvard University à la pyramide de Gizeh et au Sphinx. Il y travaille depuis 1910. Son camp se trouve à Gizeh. Il a découvert la tombe de la Reine Hétiépère (mère de Khéops) en 1925. On peut le rencontrer au bar du Mena House presque tous les soirs.

• **Brigadier (Lewa) Thomas Russel Pasha** Chef de la police égyptienne. Il dirige la campagne contre le trafic de drogue au Caire. C'est aussi un remarquable ornithologue et un tireur et chasseur enthousiaste.

• **Signor Sachioni** Consul d'Italie au Caire jusqu'en 1925, date à laquelle il disparaît mystérieusement sans qu'on sache vraiment pourquoi.

• **Valentine Williams** (1883 - 1946) Correspondant du London Times au Caire. Reporter doué et zélé, Val télégraphie des rapports réguliers sur l'agitation politique de la capitale. Il représente une source précieuse pour les investigateurs : il peut souvent leur apporter l'information qu'ils recherchent. Il fréquente assidûment les bars du Shephard's et on peut fréquemment le voir en train d'examiner et photographier les nouvelles acquisitions du Musée. Il remonte régulièrement le Nil pour des articles sur les fouilles archéologiques.

## Note à propos des noms de rues

En Égypte, les rues se disent « sharia » (ex. Sharia Muhammad Ali, les places sont appelées « midan » (ex. Midan Takat-Herb). Ces deux désignations se rencontrent souvent dans le texte. Certaines rues comme la Rue des Chalcas, apparaissent directement en version française. Dans ce cas, il s'agit de rues imaginaires qui n'ont certainement jamais existé.

## Géographie

Les huit hectares des Jardins d'El-Zheka servent de point de ralliement à la cité, un peu comme Central Park à New York. La Poste Principale est installée au sud des jardins, le Consulat Américain au nord. Sur le flanc ouest, on trouve la plupart des hôtels occidentaux de la ville, et à l'est les institutions françaises comme la Bourse.

C'est dans le Vieux Caire que l'on trouve les ruelles étroites et les marchés surpeuplés qui symbolisent le Moyen-Orient. L'ombrage des boutiques et habitats est bien sûr plus banal : des batisses d'adobe chaulées d'un à trois étages sous un toit en terrasse.

Au sud du Vieux Caire se trouve la Cité des Morts, avec des latrines de richers,



Une avenue du quartier riche de la ville

sable, tombes et mausolées, balayée par les vents. Les investigateurs tiendront peut-être à explorer cet endroit sura-turellement sinistre

Kasr el-Dubara, le quartier qui borde la rive est, abrite la plupart des bâtiments gouvernementaux, palais de la noblesse, résidences et appartements de luxe. Le Consulat Général Britannique se trouve juste au sud du pont Great Nile Bridge

## Informations pratiques

### L'arrivée

Les investigateurs accostent à Port Said (l'extrémité nord du canal de Suez) ou à Alexandrie. Dans les deux cas, ils prennent le train pour Le Caire (moins d'une journée). Les wagons sont divisés en plusieurs classes

Le train arrive à la Gare Centrale, à moins de deux kilomètres des Jardins d'Ezbekia

### Lettre de bienvenue au Caire

• **Aide de jeu CA-01** - Une copie de cette lettre, signée par un assistant du Haut Commissaire britannique, est envoyée à tous les touristes étrangers qui se sont enregistrés à leur arrivée au Caire.

**Utilité de ce document** : Pour mettre dans l'ambiance, simplement. Ce document présente Le Caire aux visiteurs étrangers et, les investigateurs font partie du lot

Aide de jeu CA-01 - Lettre de bienvenue au Caire

Cher et honorable Touriste  
Bienvenue au Caire

Le Caire est une ville de contrastes une métropole moderne parsemée d'édifices anciens. Le Caire est une ville à connaître et à apprécier. Le Caire, moderne est : une ville à laquelle on ne peut pas se passer de l'histoire. Les hôtels offrent tout le confort occidental, les restaurants et les cafés offrent les services de l'Europe à celles et à ceux qui le désirent. Les théâtres accueillent les meilleurs artistes mondiaux. Les bâtiments modernes accueillent de si nombreux hôtels que les heures sont comptées par la minute. Les hôtels sont si nombreux et si confortables que l'on ne peut pas se passer de l'histoire. Les hôtels sont si nombreux et si confortables que l'on ne peut pas se passer de l'histoire. Les hôtels sont si nombreux et si confortables que l'on ne peut pas se passer de l'histoire.

Le Caire est aussi une ville moderne. Ses excellentes musées et ses bibliothèques sont ouverts à tous et y encouragent vivement les visiteurs à en profiter pleinement pendant leur séjour. La plus grande université du monde est à l'Université du Caire. Les étudiants du monde entier viennent étudier au Caire. Les étudiants du monde entier viennent étudier au Caire. Les étudiants du monde entier viennent étudier au Caire.

Le Caire est une ville qui monte, qui monte vers une future gloire et continue solidement fière avec les traditions du passé. Le Caire est une ville qui monte, qui monte vers une future gloire et continue solidement fière avec les traditions du passé. Le Caire est une ville qui monte, qui monte vers une future gloire et continue solidement fière avec les traditions du passé.

• **Autre documents**

(1920 - mai 1925) Lord Allenby  
(octobre 1925 - 1929, Lord Kitchener)



### Drogman, l'utilité des guides

Ces guides touristiques, âgés de 10 à 70 ans, sont toujours des Arabes de sexe masculin. Leurs prix sont plus déterminés par leur capacité à parler anglais (ou d'autres langues européennes) que par leur connaissance de la ville. Les meilleurs seront recommandés par les hôtels qui accueillent les investigateurs ; les pires sont les drogman sans permis qui assiègent les visiteurs sans escorte dans les rues affairées. Certains peuvent même être des voleurs ou des assassins.

Ces guides permettent essentiellement d'obtenir l'accès aux mosquées et de dénicher les commerces dont les investigateurs peuvent avoir besoin. Ils détiennent le monopole des locations destinées aux touristes. Il est possible de louer des animaux ou d'autres services sans passer par eux, mais les probabilités d'avoir affaire à des voleurs décidés à dépouiller leurs clients augmentent alors.

### Monnaie

Le coût de la vie au Caire dépend du milieu fréquenté. Pour les étrangers, le prix de la plupart des articles du quotidien n'est que de 10 à 20% plus bas qu'en Angleterre ou en Amérique. Les Égyptiens, eux, paient jusqu'à 80%

de moins ; ils ont l'habitude de marchander, savent où obtenir les meilleurs tarifs et achètent rarement les mêmes produits. La nourriture et les marchandises occidentales (importées) ainsi que les articles pour touristes sont proposés au prix fort. Les objets courants (pots, casseroles, vêtements, chaussures) produits sur place et la nourriture locale se vendent considérablement moins cher. Un repas pour deux dans un bon hôtel peut atteindre 20 P.T. alors qu'il ne dépassera pas 2 P.T. dans un restaurant égyptien ou au comptoir d'une échoppe de rue.

### Journaux

En 1925, les journaux disponibles au Caire sont :

- **Al-Ahram** (« Les Pyramides ») est un quotidien publié au Caire tous les samedis. Fondé en 1875 et rédigé en arabe, il est connu pour son manque d'objectivité et ses omissions sur tous les sujets sensibles susceptibles de mettre en péril les versions officielles. Localisation du siège : rue Al-Gaala
- **Le Progrès Égyptien** est un quotidien en français fondé en 1893. C'est le deuxième successeur du journal hebdomadaire publié à Alexandrie en 1868. La rédaction est caractérisée par son adoption totale des positions présidentielles et de la politique gouvernementale. En 1925, le directeur du quotidien est son fondateur, Eteoclis Kyriacopoulos
- **Le Bulletin du Caire** est un hebdomadaire de langue anglaise dirigé par un journaliste anglophile, Nigel Wassef. (Cf. *Le Bulletin du Caire* p. 79)

### Librairie et bibliothèque

- **La Bibliothèque Centrale d'Al-Azhar** : Elle renferme plus de 52 000 ouvrages, dont 15 000 sont des manuscrits originaux. C'est la plus grande collection littéraire du monde arabe.

Son accès est interdit aux étrangers et aux non-étudiants ; ceux de l'université doivent obtenir la permission d'un professeur avant de pouvoir consulter des documents.

Une salle séparée contient une collection de manuscrits antiques datant de l'époque des Pharaons.

Elle comprend une copie intégrale du *Livre des Morts* et de nombreux papyrus porteurs de sortilèges et d'enchantements magiques. Les étudiants ne sont jamais autorisés à accéder à ces documents.

### Les drogman

(Independants-neutres)

Le concubinage de leur hôte s'occupe avec plaisir d'engager des guides pour les investigateurs, mais tous sont à la recherche de quelques heures à leurs nouveaux clients. Dans la rue, deux guides potentiels harcellent le groupe afin d'être engagés. L'un d'eux, Hakiim, 20 ans environ, semble un gaillard sûr de lui. Il parle un anglais compréhensible et discute éberlificoté avec les investigateurs du beau sexe. L'autre est un jeune mendiant, Mahmoud, 11 ou 12 ans, un gamin rapide et complice. Il parle un anglais passable et ment avec un aplomb stupéfiant.

Ces deux guides sont des accessoires de campagne. Si les investigateurs se montrent trop confiants, Hakiim peut leur donner une leçon de prudence. Mahmoud intervient plutôt quand vous voulez les faire progresser. N'hésitez pourtant pas à laisser paillanger vos joues - le calendrier se pliera quoi qu'il arrive à vos volontés.





## Hakim

Hakim compte attirer les investigateurs dans une ruelle tranquille où il a des complices qui leur mettront le couteau sous la gorge pour les détrousser. Il promet toutes sortes de renseignements et services, mais seul l'argent l'intéresse. Si les investigateurs ne résistent pas, leurs agresseurs les déposent rapidement et disparaissent aussitôt. Dans le cas contraire, les voleurs s'énervent et cherchent à tuer ces casse-pieds d'étrangers.

**Hakim et ses trois frères voleurs**

Niveau : ordinaire

(cf. tableau, p. 206 de L'Appel de Chul-hu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

**Valeurs dérivées**

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | 0  |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 40 |

**Compétences spécifiques (ou spéciale)**

Monter un guerrier 85%

**Compétences**

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Athlétisme        | 50% |
| Sournoiserie      | 30% |
| Déduction         | 80% |
| Sciences occultes | 05% |
| Vigilance         | 95% |

**Langues**

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Langue maternelle (Arabe) | 30% |
| Anglais (seulement Hakim) | 15% |

**Combat**

|         |     |
|---------|-----|
| • Gatot | 25% |
|---------|-----|

**Dégâts 103 par round**

|                 |     |
|-----------------|-----|
| • Crier d'arrêt | 50% |
|-----------------|-----|

**Dégâts 104**

|           |     |
|-----------|-----|
| • Bagarre | 60% |
|-----------|-----|



## Se déplacer

• **Trouver son chemin.** S'orienter dans la ville est, au mieux, difficile et demander son chemin se traduit généralement par des instructions du type : « suis cette rue jusqu'à la maison d'Ahmed, tourne à droite trois maisons plus tard et continue jusqu'à la maison d'Hassim, tourne alors à gauche jusqu'à la Mosquée de Berkib et laisse passer trois ruelles avant de trouver le vendeur d'oranges. Là demande ton chemin... » La plupart des ruelles sont des impasses et, en période d'émeutes, les investigateurs devraient prendre garde à ne pas s'y laisser enfermer.

• **Les cabs.** Les voitures tirées par un ou deux chevaux sont encore le moyen le plus courant de se déplacer au Caire. On en trouve dans toutes les gares et hôtels ou en attente dans la rue. La plupart des cochers sont illettrés et comptent sur leurs passagers pour leur indiquer le chemin, ce qui peut être problématique pour les nouveaux arrivants. Mieux vaut décider du prix avant de commencer la course.

Les prix : pour 1 à 3 passagers, 10 PT pour une heure, 60 PT pour une journée.

Quelques courtes et leur prix : place de l'Opéra à la Caselle 10 PT, (15 pour l'aller-retour) au Vieux Caire 15 PT (25 PT), aux Pyramides de Gizeh ou au Minia House Hotel 40 PT, (60 PT).

• **Taxis automobiles.** Les cabs à moteur, ou taxis, sont encore rares au début des années 20. On peut les trouver à proximité de la plupart des hôtels et des gares ou les réserver à la journée. Ils ne peuvent circuler dans la plupart des vieux quartiers du Caire aux rues trop étroites et la foule qui encombre toutes les voies de circulation ne leur permet guère d'utiliser toute leur vitesse. Leurs conducteurs sont tout aussi illettrés et incapables de rejoindre individuellement une destination.

Les prix : pour 1 à 2 passagers, 40 PT pour une heure, 300 PT à la journée.

• **Le chemin de fer.** Des trains quittent la Gare Centrale pour Alexandrie, Port-Saïd, Suez, le Delta et la Haute Égypte. Les prix dépendent de la saison et de la classe : de 20 LE pour Alexandrie en première à quelques mill. pour un court voyage en troisième. L'Electric Express Railway part du centre ville pour gagner la banlieue (Nouvelle Héliopolis) qui accueille le seul champ d'aviation du Caire.

• **Tramway.** Le Caire est couvert par un important réseau de tramway dont la construction a commencé au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle et s'est achevée en 1917. Les tramways suivent la plupart des voies principales et desservent toutes les



La station de tramway de la place Al-Azhar à Caïre. Mdar F. Alana F. Khadja

destinations touristiques (à l'exception des Tombes des Califes), y compris les pyramides. Ils comportent des compartiments séparés pour les femmes et les investisseurs du beau sexe risquent de subir les moqueries des bons musulmans s'ils voyagent dans le compartiment principal. Les tramways passent toutes les six ou douze minutes selon la ligne

• **À pied.** La marche est le moyen de transport le plus adapté au Caïre juste

après le tramway, mais il peut être aussi le plus dangereux. Les rues sont envahies par la foule et, souvent, n'ont aucune plaque. La plupart des commerçants ne parlent anglais qu'en échange d'un pourboire. Dans la Muska, ou les marchés, les mendiants et les enfants s'attroupent en criant « Bakchich ! » (don). Les mendiants professionnels semblent tous souffrir de maladies hideuses et menacent de se frotter aux investisseurs moins qu'on ne leur jette quelque argent



## Ma'muhd

C'est un orphelin de 11 ans qui se débrouille seul depuis toujours. Il n'a ni famille ni ami. Pendant des années, il a surveillé chaque nuit les fleurs et les fruits du jardin d'un petit seigneur en échange d'un lit et d'un repas. Mais son employeur est mort et sa fille a préféré chasser ce petit mendiant crépusculaire. Ma'muhd songe, par nécessité, à se prostituer et s'est quelques fois offert un repas par un prostitué notoire. Quand il croise d'infortunés étrangers qui erraient dans les rues du Caïre, il cherche à les aider pour améliorer sa situation.

Ma'muhd sait bien moins qu'il ne croit, mais il a l'esprit vif et entreprenant et connaît des centaines de contacts utiles. Il est chez lui dans la vieille ville (la police lui fait la chasse dans les quartiers plus proches du Nil) et sort ou cède des réponses sûres - un atout formidable. Il sert les investisseurs avec zèle et loyauté, mais aime à déposer son argent. Chaque fois que les investisseurs lui donnent la pièce, il disparaît pour en profiter. Il dépense ses gains au rythme de 4 piastres à l'heure (24 heures sur 24) en nourriture et vêtements - un niveau de luxe à la limite de son imagination. Si vous le désirez, vous pouvez aussi lui confier la capacité de réapparaître à chaque fois que les investisseurs en ont besoin.

Ma'muhd comprend cependant les dangers de son mode de vie et sait que tout cela durera qu'un temps. Si les investisseurs cessent d'échapper quelques marques d'affection, il consacre toute son énergie à les convaincre de le garder pour toujours. Malheureusement, les déceptions l'invitent d'un investisseur de L'Appel de Chihua pour bien se rendre compte immédiatement que les investisseurs ne se rendent pas plus en



suite page suivante

stourmé si quelqu'un comme Nigel West  
un personnage de ce chapitre, accablait de  
adoption ou de le protéger (une situation in-  
prise de Kim, le roman de Kipling). Les inves-  
tisseurs risquent leur vie pour la sauvegarde  
de l'île innocente - Mahmoud personnifie une  
partie du barbare qui est le leur

**Niveau** : ordinaire  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthul-  
hu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de  
la 6<sup>e</sup> édition française)

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | -2 |
| Points de Vie | 7  |
| Santé Mentale | 90 |

**Compétence spécifique (ou spéciale)**  
Indiquer le chemin, entre autres : 65%

#### Compétences

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Athlétisme        | 80% |
| Serrurerie        | 30% |
| Décroûton         | 70% |
| Sciences occultes | 05% |
| Vigilance         | 50% |

#### Langues

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Langue maternelle (Arabe) | 45% |
| Anglais                   | 15% |

#### Combat

|           |     |
|-----------|-----|
| • Bagarre | 80% |
|-----------|-----|

## Sortir

### Hôtellerie

« Nous descendîmes au Shepherd's Hotel où nous nous  
un bon filant le long de larges avenues modernes, et dans  
le service parfait de son restaurant, de ses ascenseurs  
et de son loto anglo-américain parfait présent, l'Orient  
mystérieux et son passé éternel semblaient vraiment  
très son »

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini  
Prosaïste des Pharaons

Les meilleurs hôtels du Caire relèvent  
du standard international. On s'y habille  
pour dîner. Même les établissements de  
seconde classe sont bien équipés, avec  
éclairage électrique, baignoires et toi-  
lettes pour chaque chambre. La plu-  
part sont généralement pleins pendant  
la saison touristique (janvier à mars).  
Les investigateurs devraient réserver,  
soit par télégramme dès leur arrivée  
à Alexandrie ou Port-Saïd, soit par le  
biais d'une agence de voyage. En été, de  
nombreux hôtels sont fermés ; ceux qui  
restent ouverts baissent leurs prix pour  
attirer les rares visiteurs.

Tous les prix annoncés par la suite com-  
prennent la chambre, le petit déjeuner et  
le repas du soir, sauf indication contraire

• **Le Shepherd's Hotel**, hôtel de pre-  
mière classe. 8 Sharia Kamil, entre  
Sharia Alfi Bey et Sharia Dubré. 350  
chambres, possibilité de suites, à partir  
de 160 P.T. la nuit. Ouvert du 1<sup>er</sup> no-  
vembre au 15 mai, fermé pendant l'été.  
Le Shepherd's est un must. Départ  
de chaque expédition, safari ou visite  
remarquable, ses couloirs regorgent de  
millionnaires en casques coloniaux de  
toutes les nations.  
Même si le confort et la nourriture ne  
surpassent pas ceux de bien d'autres  
hôtels du Caire, c'est ici que l'on ren-  
contre les gens influents. À cinq mi-



Le Continental Savoy

nutes de la gare et du centre de la vie  
mondaine cairote, le voyageur sérieux  
ne peut pas se permettre de descendre  
ailleurs qu'au Shepherd's, dont la répu-  
tation est bien méritée.

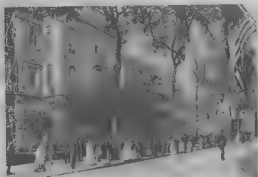
• **Le Continental Savoy**. 2 Sharia Ka-  
mel sur la place de l'Opéra, entre Sha-  
ria Bu-lak et Sharia Maghrabi 400  
chambres, des suites ; 140 P.T. la nuit  
pour une chambre, tarif inférieur de  
mai à novembre.  
Un bon hôtel fréquenté par les Alle-  
mands et autres touristes européens et  
les Britanniques de la classe moyenne

• **Le Victoria & New Khedival**. 2 Sha-  
ria Nubar Pasha. 120 chambres ; à par-  
tir de 100 P.T. la nuit. Propriétaire J.  
Vocles. Ouvert toute l'année. Un bon  
hôtel très apprécié par les visiteurs for-  
tunés des pays africains et orientaux.



Facade du Shepherd's

# SHEWAN HOTEL - CAIRO



Hotel Entrance



Restaurant



La cuisine est excellente, quoique très locale. Loin de la foule des touristes, l'hôtel est aussi fréquenté par nombre de professionnels des fouilles et autres personnes en relation avec le Département des Antiquités. Plusieurs ministères du gouvernement y réservent des chambres à l'année.

- **L'Hôtel de Paris.** 10 Sharia el-Maghrabi, passage Groppi. 30 chambres de 38 à 54 P.T. plus 8 à 12 pour le petit déjeuner. Près du Groppi's (le lieu à la mode) et du Continental Savoy Hotel.
- **Séjours économiques.** Un lit peu cher peut être obtenu à la Y.M.C.A. (pour les hommes) ou à la Y.W.C.A. (pour les femmes). L'une et l'autre sont installées sur l'Ezbekiya, près de la place de l'Opéra. On y est logé en dortoirs ouverts pour 10 P.T. la nuit. Les repas ne sont pas compris.

#### **Restauration**

Dans les années 20, Le Caire n'a rien à envier aux villes européennes quant à la qualité de ses restaurants, cafés et théâtres. La plupart se situent dans l'Ezbekiya.

- **Diner au Caire.** L'Ezbekiya, ou Nouveau Quartier, du Caire abrite le cœur de la vie européenne. Ce secteur des hôtels et des distractions rassemble tout ce dont le voyageur a besoin.
- **Hôtels-restaurants.** Ce sont les lieux les plus fréquentés pour le souper. La qualité de la nourriture est directement liée à celle de l'hôtel. Généralement, le

prix de la chambre comprend le diner, mais les cocktails, vins et pousse-café ne sont pas compris. La partie restaurant est l'endroit idéal pour rencontrer les clients de l'hôtel. Y dîner seul ou en petit groupe permet souvent de partager une table avec d'autres hôtes s'ils y sont enclins. Les meilleurs hôtels proposent tous des diners dansants et des diners spectacles pendant la saison. Ils ont souvent à l'affiche des artistes de renommée internationale. Les soirées dansantes sont fréquentées par des gigolos et des prostituées de luxe. L'habit est de rigueur, les danses commencent au crépuscule et la soirée se termine au petit matin.

#### • **Autres restaurants**

**Celestino.** 4 Sharia Alfi Bey, derrière l'hôtel Shepherd's. Cuisine et vins européens, d'excellente qualité, dans tous les soirs.

**Flasch.** au-dessus de Celestino. Un lieu de réunion et de souper un peu plus animé, populaire auprès des moins de trente ans. Flasch propose des salons particuliers.

**Ritz.** 14 Sharia Tawfiq. Restaurant de luxe, qui justifie ses prix par sa réputation.

**El-Hati.** Sharia Alfi Bey. Le meilleur restaurant « indigène » du Caire, où l'on accommode des spécialités locales pour les rendre tolérables aux palais européens. Les couverts en argent et le décor moderne contrastent avec la nourriture traditionnelle arabe, devant se manger avec les doigts, assis par terre.

**Luna Park, Parisiana, Suisse et Brasserie du Nil.** Tous se trouvent dans la Sharia Alfi Bey.





## Bars et cafés européens

*Note : les femmes ne sont pas admises*

• **New Bar, Mahroussa Bar et Café Khedivial** : Tous se situent place de l'Opéra. Les vins de qualité, les bières et les alcools se mélangent à l'épasse fumée des cigares et des cigarettes. Des repas, principalement de type européen, peuvent être servis dans des salons privés.

• **Opera Bar** : Place de l'Opéra. Boissons uniquement. Populaire auprès de l'armée britannique.

D'autres cafés de style européen fourmillent dans le quartier d'Ezbekiya, mais aucun n'accepte les femmes.

## Centres d'intérêt

### Les pyramides de Gizeh et le Sphinx

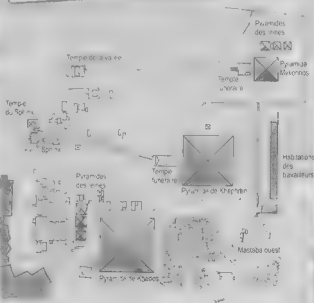
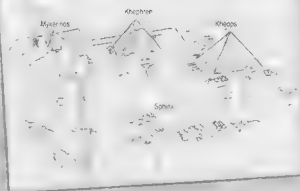
#### Gizeh

« Nous vîmes sur l'holocauste vermeil le découpe noir des pyramides de Gizeh... et sûmes que nous en avions fait avec Le Caire des Sarrasins et que nous devions goûter aux mystères plus profonds de l'Égypte des origines, le Kaïs noir de Rê et Amôn, les et Osiris »

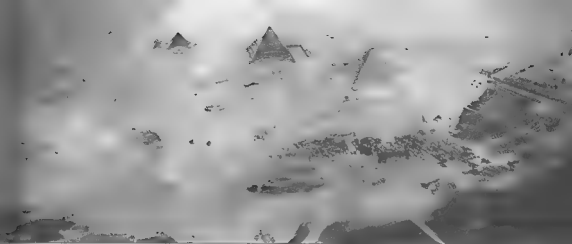
H.P. Lovecraft & Harry Houdini  
Prisonnier des Pharaons

Le voyageur qui ne sait rien d'autre de l'Égypte a entendu parler des fameuses pyramides de Gizeh. Ces trois énormes constructions faisaient partie des sept merveilles du monde antique et exercent encore une attraction presque magique qui amène en Égypte les visiteurs du monde entier.

Bâties pour les pharaons des IV<sup>e</sup> et V<sup>e</sup> Dynasties, elles ont survécu plus de 4 500 ans malgré le constant pillage de leur contenu et de leurs pierres, utilisées dans bien des constructions du Caire moderne ou du Moyen Âge.



Plan et carte des pyramides de Gizeh



Les promenades à dos de chameaux ou d'ânes sont de loin le moyen le plus utilisé pour visiter le site et il est conseillé aux voyageurs de choisir des tenues qui permettent la marche ou la montée.

Des tickets pour une visite guidée du site sont vendus dans un petit bureau à l'entrée du site. Le service classique - ascension de la Grande Pyramide, visite de l'intérieur et visite guidée du Sphinx et des autres monuments - coûte 20 P.T.

#### Comment s'y rendre ?

Le trajet depuis Le Caire ne pose pas de difficultés : les lignes N°14 et 15 du tramway arrivent à Gizeh, mais on peut aussi prendre un autobus.

#### Les fouilles

Le public n'est pas admis sur les sites des fouilles. Le chantier principal est celui de l'expédition Harvard-Boston et de l'Académie des Sciences de Vienne qui conduisent conjointement des recherches à l'est de la Grande Pyramide. Sous la direction du Dr. George A.

Reisner de Harvard, ces organisations déblaient les tombes et les temples construits par Khéops pour sa famille et ses serviteurs, ainsi que les temples funéraires utilisés pour la préparation des corps à la momification et à la vie dans l'au-delà. Un grand nombre d'outils d'embaumement et d'artefacts ont été trouvés. Toutes les découvertes sont cataloguées sur place avant d'être envoyées au Musée égyptien.

#### Le texte complet du Livre des Morts

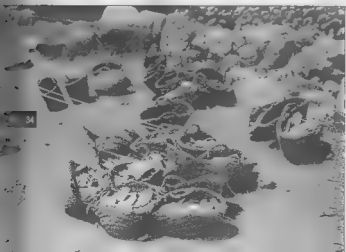
Si les investigateurs se renseignent auprès des guides de la pyramide, ces derniers répondent que le texte était bien là du temps de leurs pères ou grands-pères et qu'il a simplement disparu une nuit de tempête de sable.

#### Les pyramides

Chaque pyramide est la tombe d'un pharaon et de ses épouses (les sépultures que l'on prenait, dans les années 20, pour celles des épouses ne sont pour les spécialistes d'aujourd'hui que des leurres destinés aux pillleurs de tombes). Le reste des serviteurs et membres de la famille étaient enterrés dans les tombes plus réduites regroupées au pied de chaque pyramide. À l'intérieur, les passages pentus qui descendent vers les sépultures sont régulièrement empruntés par les touristes, la fumée des torches de leurs guides ont noirci les murs et les plafonds jusqu'à occulter, dans certains cas, les brillantes peintures murales.

#### La Grande Pyramide

La plus grande des trois, la pyramide de Khéops (ou Grande Pyramide) a été construite en 2690 av. J.C. et s'élève à 137 mètres. On estime que plus de 2,3 millions de blocs ont été utilisés pour sa construction, soit un poids total dépassant



## Prétexte à scénario

Tout le complexe qui entoure les pyramides et le Sphinx est creusé des tombes de rois et de fonctionnaires et d'une quantité de temples. Certains ont été fouillés et cartographiés : beaucoup n'ont pas encore été découverts. Les deux grands puits couverts au pied de la pyramide de Khéops ne le sont que dans les années 50. L'un s'avère contenir une barque funéraire grande nature. L'autre est toujours fermé et une observation récente par fibre optique a confirmé qu'il contenait une autre barque. Aux dates qui nous intéressent, et peut-être à l'époque moderne, les possibilités d'aventures archéologiques avec découvertes de tombes dédiées à des dieux du mythe sont considérables.



sant les six millions de tonnes. Les passages intérieurs mènent à la salle de la Reine et à deux autres, aucune d'entre elles n'étant la véritable salle du Roi. On cherche toujours à déterminer où se trouve l'authentique sépulture du roi Khéops (Khufu) et de nombreux archéologues auront travaillé sur ce mystère.

L'entrée par la troisième rangée de pierres au nord, creusée par des chasseurs de trésor arabes il y a deux mille ans de cela, est en dessous de l'entrée d'origine située au niveau de la treizième rangée. Le passage le plus récent s'enfonce dans les ténèbres intérieures ; ses marches rendent la descente plus facile mais ne peuvent empêcher certains d'être étreints par la claustrophobie. Après 60 mètres, on entre dans le grand hall ; à son extrémité, un petit couloir horizontal mène à une échelle qu'il faut gravir pour entrer dans la salle du Roi. Celle-ci ne contient qu'un sarcophage de granit terriblement dégradé dont les inscriptions usées ne sont plus lisibles et qui n'avait déjà plus de couvercle en 1799. Les deux conduits d'air qui montent de cette salle sont beaucoup trop petits pour toute escalade mais assurent le renouvellement de l'air. Les autres pièces et passages ne sont pas ouverts aux visiteurs.

Les dimensions de la pyramide ont fait l'objet de mesures attentives, aussi bien de la part des archéologues que de celles des spirites. Ces derniers prétendent qu'elle constitue un canal d'énergie spirituelle et que son alignement et ses dimensions permettent de collecter et de focaliser l'énergie qui émane de la dimension spirituelle cachée.

**Au sommet :** Escalader les parois de la pyramide demande environ 20 minutes et il est conseillé de suivre un guide ; chaque année, deux à trois touristes se tuent en

tombant. Chacun des blocs formant les marches qui s'étagent jusqu'au sommet mesure un mètre de haut et le grimpeur inexpérimenté devra être poussé par en dessous et tiré par au-dessus.

L'espace au sommet mesure quelques 12 mètres carrés, ce qui donne toute la place nécessaire au groupe de visiteurs pour apprécier debout la magnifique vue sur la vallée du Nil et Le Caire (avant de se résigner à la descente épuisante).



Un photographe sur le sommet de la Grande Pyramide



## Prétexte à scénario

Le Sphinx surmonte un vestro réseau, de tunnels et de salles qui se terminent par une grande chambre célestinelle stude, d'incendement à l'aplanir du monument. Cette salle est, d'ailleurs, par la l'intermédiaire du Pharaon Noir et les Enfants du Sphinx. C'est là qu'ils rendent hommage aux tombes et blasphematoires lieux du Mythe, plus vieux que l'Égypte elle-même. Les tunnels sont accessibles à partir de divers passages secrets dont certains parlent des temples qui entourent les pyramides. Une entrée sacrée est située dans la grotte du Jardin Zoologique près du Nil.

A Fouest, au sud et au nord-ouest, des étendues de sable sont interrompues par des falaises. Sur le plateau rocheux en bas se dressent les autres pyramides et le Sphinx. Au Sud s'élèvent les pyramides plus petites de Saqqarah, Abousir et Dahchour, alors qu'au nord on voit les terres fertiles du Nil et les vastes palmeraies de Kirdasa. À l'Est, de l'autre côté du fleuve d'un bleu éclatant dans la brillance du soleil, s'étendent les constructions indistinctes du Caire, ponctuées seulement par les minarets des mosquées et de la citadelle.

### La pyramide de Khéphren

La pyramide de Khéphren, au sud-est de la Grande Pyramide, s'élève à 136 mètres et remonte à 2660 av. J.-C. Les étroits tunnels qui mènent à l'unique chambre funéraire incitent à la claustrophobie. La plupart sont trop exigus pour que l'on puisse s'y retourner aisément. Deux passages s'enfoncent dans le côté nord de la pyramide ; l'un est bouché, l'autre seulement ouvert aux touristes accompagnés. Il descend dans l'édifice sur près de 40 mètres puis débouche sur la chambre funéraire complètement pillée. Le sarcophage de granit a été trouvé en 1818 vide et brisé. Le second passage conduit à une autre salle funéraire sous la base de la pyramide qui n'a jamais été utilisée.

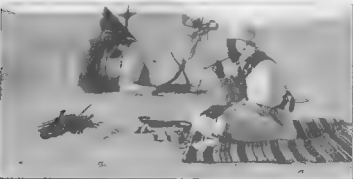
Khéphren, le fils de Khéops, fit aussi construire à l'est un vaste complexe funéraire qui comprend le fameux Sphinx. À partir de ce site, une allée part vers le Nil pour s'arrêter à la limite ancienne des eaux.

### La pyramide de Mykerinos

La pyramide de Mykerinos est la plus petite des trois avec une hauteur de 62 mètres ; elle a été construite entre 2525 et 2500 av. J.-C. L'intérieur est difficile d'accès ; un passage très étroit est percé dans la face nord. Le couloir descend en



penne raide (comme marche) au-dessous du niveau du sol et conduit à une antichambre. Une série de trappes et de petites salles conduisent à un couloir horizontal qui se termine par la tombe. Le sarcophage de basalte retrouvé ici en 1838 était richement décoré. Le couvercle en était ouvert ; les fragments de momie et le cercueil découvert à l'intérieur sont maintenant au British Museum. Le navire qui emportait en Angleterre le sarcophage lui-même a coulé au large de l'Espagne.



## Le Sphinx

« Nous descendîmes vers le Sphinx et redîmes des prières, hypnotisés par ces terribles yeux aveugles. C'est alors que le sourire du Sphinx commença à nous éblouir quelque peu. Et nous pûmes à nous interroger sur les légendes des passages souterrains que surmonte la monstrueuse créature, descendant vers des profondeurs que nul n'ose imaginer. »

H.P. Lovecraft & Harry Houdini  
Prisonnier des Pharaons

Gardien du complexe funéraire de la pyramide de Khéphren, le Sphinx est enterré dans le sable jusqu'au niveau du cou et du dos jusque dans les années 25 26, date à laquelle il est dégagé jusqu'à sa base. Plusieurs morceaux de la statue, tombés dans le sable, sont alors remis en place avec du ciment et la coiffe consolidée avec des tiges de fer mais les efforts de reconstruction se sont arrêtés là. Le Sphinx a été sculpté pendant la construction de la pyramide de Khéphren dans un énorme bloc calcaire qui surgissait à cet endroit. La rumeur prétend que son nez a été emporté par un des boulets des canons de Bonaparte en 1799. Entre ses pattes, un temple «iel ouvert est délimité par deux enclos reliés par un étroit passage, au milieu duquel apparaissent les restes d'une statue de lion qui faisait face au Sphinx.

## Mosquée Ibn Touloun

Une seule autre mosquée du Caire est plus ancienne que celle-ci, bâtie en 876-879 par Ahmad Ibn Touloun, fondateur de la dynastie des Toulounides. Elle est à l'abandon depuis 1850 et fermée aux fidèles jusqu'en 1928. Au début des années 20 (et jusque 1925), elle sert d'asile pour vieillards, les murs élevés protégeant la cour centrale renvoient l'écho de leurs cris et hurlements.

La mosquée aurait été conçue et bâtie par un prisonnier chrétien en échange de sa liberté. Elle diffère des autres parce que tous les matériaux utilisés étaient neufs. La plu-

part des lieux de culte locaux ont été construits avec les matériaux récupérés dans des temples plus anciens découverts aux alentours.

Les murs sont en briques recouvertes de stuc, avec des décorations en bois très ouvragées. Les plafonds ont presque entièrement été refaits. Les fenêtres et un monument surmonté d'un dôme au centre de la cour datent du XIII<sup>e</sup> siècle.

La cour intérieure est entourée de colonnes toutes ornées de citations du Coran. Le sanctuaire, à l'extrémité sud, contient une frise en sycomore portant d'autres textes. L'historien arabe El-Magrizi a écrit, à la fin du XIV<sup>e</sup> siècle, que ce bois venait de l'Arche de Noé découverte par Ibn Touloun au sommet du Mont Ararat.

## Le musée du Caire

*Le Musée, un stupéfiant entrepôt d'antiquités égyptiennes, se trouve à proximité du Nil, près du Great Nile Bridge. Son imposant dôme ocre constitue un des pères du Caire. C'est un ancien palais qui accueille une collection sans cesse croissante tournée vers le passé de l'Egypte.*

Cet excellent musée est l'un des plus grands du monde. Fondé en 1857 par l'égyptologue français Auguste Mariette, il renferme la plus importante collection d'objets antiques égyptiens au monde.

Le directeur actuel est le célèbre archéologue français Pierre Lacau, également directeur-général du Département Égyptien des Antiquités.

Le musée est ouvert aux visiteurs de 9 h à 16 h 30 et l'entrée coûte 10 P.T. en hiver et 1 P.T. en été. La réalisation de dessins, de copies et de photographies est presque toujours autorisée, sauf pour les pièces récemment acquises ou celles associées à Toutankhamon.

Note d'après 81

## Pièces secrètes

Certaines pièces du rez-de-chaussée ne sont accessibles que par le sous-sol de l'édifice. Elles renferment une collection ravageuse d'objets du Mythe et il est difficile d'y entrer sans la clé. Un Signe des Anons tracé sur la porte du premier local assure une certaine protection. D'autres sécurités ont été placées sur chaque objet.

Parmi tout cet assortiment figurent des statuettes de Profonds et des prières à Père Dagon (d'Alexandrie et du delta), des tablettes évoquant Azathoth, des papyrus porteurs de prières au Pharaon Nofr, Nofrathotep (de Tel el-Amarna et de Thèbes) et des morceaux de vitellin imprégné d'huile d'aigle à peine 6 centimètres carrés couverts d'une écriture arabe sacrée (des extraits de l'Au-Loif original) rapportés de Damas par Saladin.

## Le premier étage

Le bâtiment du musée est immense. En marbre blanc, avec des colonnades grecques le long des murs, l'édifice n'a aucun lien avec le style et la délicatesse des pièces égyptiennes qu'il abrite. Bien qu'il ne compte que deux niveaux, chacun d'eux est aussi haut qu'un immeuble normal de deux étages. Le musée domine toutes les constructions environnantes. Après le jardin, l'entrée principale est flanquée de deux énormes piliers, et de chaque côté de ceux-ci, des porches à colonnades servent à une exposition provisoire de pièces volumineuses récemment acquises.

Deux pavillons sont placés aux angles de la façade. Celui de gauche contient la bibliothèque du musée qui est ouverte au public pendant les heures normales, mais aussi en dehors après arrangement avec le directeur. À droite, la boutique, ou Salle de Vente, possède quantité d'antiquités en surnombre que les visiteurs peuvent acquérir.

## Le rez-de-chaussée

Ce niveau présente les pièces les plus massives : grandes statues, colonnes, sarcophages, sculptures de bois, têtes en granit ou en albâtre, bas-reliefs de tombes aux couleurs éclatantes.

Leur disposition ne correspond à aucun ordre et dépend plus des problèmes de place. Les acquisitions les plus récentes sont également placées dans la rotonde de l'entrée principale, et le public peut toujours compter sur la présence d'un conservateur pour parler des dernières explorations et des nouvelles pièces.

Une fois passé ce chaos monumental, les salles et leurs contenus sont organisés en fonction des périodes historiques.

L'escalier qui mène à l'étage est encadré de deux statues de grès rose colossales, représentant un lion assis et un babouin.

## Le premier étage

C'est ici que sont présentées les pièces les plus intéressantes du musée.

Les différents lieux d'exposition, entre balcon, salles et couloirs exposent, dans une organisation toute relative, sarcophages, outils, momies, décorations et autres trésors laissés par les Pharaons.

Une salle regroupe les bijoux trouvés dans les tombes. Elle est solidement gardée et bien éclairée. Le visiteur qui s'approche distingue déjà l'éclat de l'or et des autres métaux précieux. Une fois l'entrée franchie, il ne peut guère être étourdi par la richesse de tous ces bijoux. Tous sont exposés dans toute leur splendeur. Hormis la présence de gardes devant les portes, et d'autres qui circulent entre les vitrines, il n'y a pas de signe évident d'autres mesures de sécurité, bien qu'un examen soigneux des meubles et de la verrière montre la présence d'un système électrique.

Une salle est réservée aux papyrus. On peut y voir des originaux du Livre des Mort et une grande variété de textes et de sortilèges faisant référence à la vie après la mort.

Les trésors de Toutankhamon découverts en novembre 1922 dans la Vallée des Rois par Howard Carter, sous le patronage du comte de Carnarvon, sont exposés en Angleterre depuis leur découverte. Ils ne seront pas rapatriés en Égypte avant mars 1929.

## Objets Interdits du musée

Comme les objets interdits, sur lesquels les excavations ont été effectuées, les objets interdits sont par conséquent interdits. Pour des raisons de sécurité, les objets interdits de l'entrée principale sont correctement restaurés, catalogués et rangés en un lieu où ils ne pourront être vus.

## La Citadelle de Saladin

« Abdul nous emmena le long de la Shena Méhmet Ali jusqu'à l'ancienne mosquée du sultan Hassan, et la Bab el Azab, flanquée de ses tours, derrière laquelle s'élevait le passage aux murs escarpés qui mène à la puissante citadelle que Saladin en personne a bâtie avec les pierres de pyramides oubliées. Le soir se couchait lorsque nous escaladâmes cette paroi, nous fîmes le tour de la mosquée moderne Méhmet Ali, et regardâmes par-dessus les parapets verdoyants La Caire mystique - La Caire mystique tout en or avec ses dômes sculptés, ses minarets élancés et ses jardins flamboyants. »

H.P. Lovecraft & Harry Houdini  
Prisonnier des Pharaons

La Citadelle du Caire est perchée sur un piton rocheux dominant l'angle sud-est de la ville. La construction de cette forteresse médiévale à l'enceinte élevée a débuté en 1176 sur l'ordre de Saladin après sa conquête du Caire. Les parties les plus anciennes sont composées de pierres prélevées sur les plus petites pyramides de Gizeh et l'on voit encore sur la plupart les cartouches portant le nom des maçons qui les ont taillées, il y a plus de trois mille ans.

Le roi Shahryar et sa jeune et belle épouse Shéhérazade auraient vécu dans la Citadelle au cours du XIII<sup>e</sup> siècle.

La Citadelle a résisté aux assauts des Croisés et à de nombreuses tentatives d'invasions, mais elle a fini par tomber aux mains des Turcs Ottomans en 1517. En 1811, le massacre des mamelouks par Méhmet Ali a permis au Caire de couper les liens avec la Turquie et a marqué le renouveau d'une identité égyptienne.

## Le phénomène Toutankhamon

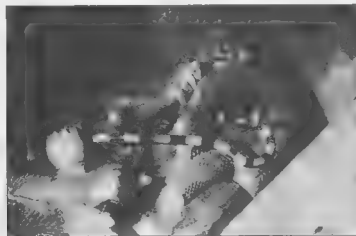
Le tombeau de Toutankhamon est découvert en novembre 1922 par Howard Carter dans la Vallée des Rois, près de



Louxor. Dès l'annonce officielle, le 29 novembre, la nouvelle se répand comme une trainée de poudre à travers le monde. Aussitôt, les visiteurs de plus en plus nombreux affluent à Louxor pour visiter le fameux tombeau.

Outre l'importance de cette découverte pour les égyptologues, le public se passionne pour cette affaire. Dès lors, le moindre événement prend une dimension légendaire. Et des légendes au surnaturelle, il n'y a qu'un pas ; la Malédiction du pharaon est née.

Mais elle ne freinera pas l'attrait du public pour cette sépulture : entre le 1<sup>er</sup> janvier 1926 et le 15 mars 1926, la tombe KV 62 attirera pas moins de 12 000 visiteurs !



## La malédiction de Toutankhamon

Chronologie des événements « étranges »

• 4 novembre 1922 : découverte du tombeau stucé de Toutankhamon

• 26 novembre 1922 : Carter pénètre dans le tombeau, en présence de Lord Carnarvon

• 18 décembre 1922 : Arrivée de Brontis, Burton, Hauser et Hall qui commencent à travailler

• 17 février 1923 : dix-sept personnes assistent à l'ouverture du tombeau

• 5 avril 1923 : décès de Lord Carnarvon, 4 mois et 7 jours après l'ouverture de la tombe à l'âge de 57 ans, suite à une piqûre de moustique

• Mai 1923 : décès du professeur «*la Fleur*» archéologue canadien, ami intime de Carter

• Le savant Arthur C. Mace, archéologue anglais, qui aide Carter à abattre le mur de la chambre mortuaire, meurt sans aucune cause apparente

• 26 septembre 1923 : décès du jeune demi-frère de Lord Carnarvon, le colonel Aubrey Herbert, six mois après la mort de son frère

• 1924 : le professeur Hugh Evelyn-White, collaborateur de Carter qui fut un des premiers à ouvrir la tombe, meurt d'une crise de dépression nerveuse à l'âge de 54 ans, une étrange d'adieu à son travail, il a subi une malédiction qui lui a fait disparaître

• 1924 : Décès d'Archibald Douglas Reid, le radiologiste employé du gouvernement égyptien, qui reçut l'ordre de radiographier la momie de Toutankhamon

• 1926 : décès de l'architecte qui avait organisé Lord Carnarvon

• 1929 : décès de Lady Almina, veuve de Lord Carnarvon

• 1929 : décès du secrétaire de Carter, Richard Bethell, 35 ans, trouvé mort dans son lit, apparemment d'un accident vasculaire

Et la malédiction n'a certainement pas dit son dernier mot



## Adorateurs type de la Fraternité

Figurano

Égyptiens lambda vêtus de dielaba (vêtement ample favorisant la dissimulation d'objets), la tête couverte ou enveloppée dans un chech.

Deux types d'adorateurs sont en balance

## Connaissances secrets souterrains

Fatigue dévoué à la cause du souvenir noir, ces membres de la Confrérie interviennent que lorsque des doutes planent sur les intentions des investigateurs. Ils connaissent les secrets et feront tout pour les défendre, les rues du Caire sont si étroites, et en demandant son chemin, on peut si vite croiser une personne mal intentionnée. À cause de leur affiliation, ils n'ont plus à respecter les devoirs d'une quelconque religion humaine.

### Niveau ordinaire

1cf. tableau p. 306 de L'Aspe de Chéops, éd. 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 8<sup>e</sup> édition française.

### Valeurs données

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | +2 |
| Points de Vie | 15 |
| Santé Mentale | 0  |

### Compétences spécifiques (ou spéciale)

Châlier infidèle au Pharaon Noir 65%.

### Compétences principales

|                  |     |
|------------------|-----|
| Athlétisme       | 40% |
| Discrétion       | 60% |
| Sensées occultes | 25% |
| Vigilance        | 65% |
| Mythe de Chéops  | 04% |

### Langues

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Langue maternelle (Arabe) | 65% |
| Anglais                   | 25% |

### Combat

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| Dague                          | 40% |
| Dégâts 1D4+2                   |     |
| Épée Courte                    | 40% |
| Dégâts 1D6+1                   |     |
| Courant du Culte               | 40% |
| Dégâts 1D8+2                   |     |
| Bagarre                        | 40% |
| Garrot                         | 65% |
| Dégâts 1D3 par round           |     |
| FOR contre FOR pour se libérer |     |



# La fraternité du Pharaon Noir

(branche égyptienne)

C'est la branche maîtresse du culte, une vaste et puissante organisation. Le recrutement est éclectique, mais les Soudanais sont très fortement représentés. Le Grand Prêtre du culte cairote est Omar Shakti, un riche propriétaire terrien et planteur de coton. Les cérémonies ont lieu dans le désert, près des pyramides de Sakkarah le plus souvent ou dans les souterrains du Grand Sphinx de Gizeh.

Au Caire, les activités religieuses sont soigneusement surveillées par la police égyptienne et les représentants britanniques. La Fraternité préfère donc rester cachée dans ces lieux extérieurs.

Les armes de prédilection du culte sont l'épée courte, la dague, le garrot et, bien sûr, le gourdin à pointe.

## Interactions avec les investigateurs

Si les investigateurs se sont intéressés à la Fraternité anglaise et sont parvenus à s'échapper avec certains de ses livres et objets, la branche égyptienne l'apprend avant même qu'ils arrivent. Surveillés par une nuée d'adorateurs, ils sont suivis, attaqués, cambriolés, etc. Si ce n'est pas le cas, la Fraternité les ignore jusqu'à ce qu'ils deviennent gênants.

Les autorités égyptiennes et britanniques réfutent l'existence de la fraternité du Pharaon Noir. De telles histoires ne suscitent que sarcasmes auprès des services de police. Les autorités égyptiennes sont pourtant au courant mais des ordres stricts prohibent toute discussion de ce sujet avec les étrangers. Une confirmation officielle de l'existence d'un culte assassin discréditerait les aspirations égyptiennes à l'autonomie. La police exploite toute information solide fournie par les investigateurs, mais ne reconnaît pas nécessairement la chose.

## Effectifs

La fraternité du Pharaon Noir est dirigée par Omar Shakti, Grand Prêtre du Culte, et sans doute même son créateur, il y a des centaines d'années. Shakti est en effet un très ancien sorcier, d'un âge

biblique si ce n'est plus. C'est l'un des plus anciens adorateurs de Nyarlathotep existant sur Terre.

Shakti dirige un culte extrêmement bien organisé, comprenant plusieurs milliers de membres en Égypte. La présence de la Fraternité est telle que les Égyptiens situés à proximité de ses lieux de culte gardent un silence absolu, et que les autorités anglaises n'ont de la Fraternité que des bribes d'information - plus un mythe qu'une réalité.

Au cours des années, la Fraternité a réussi à intégrer des membres européens. C'est le cas d'une partie des membres de l'expédition Clive, qui sont présents pour ressusciter Nitocris.

Tous les hommes qui travaillent dans les propriétés de Shakti sont des adorateurs, et font montre d'une discipline et d'une discrétion absolues - ainsi que d'une férocity complète lorsque leur maître les envoie en chasse.

## Rites

Tous les rituels réguliers de la Fraternité se déroulent sous les pyramides, dans la Grande Salle de Nyarlathotep.

## Les grands rituels

Une fois par mois, la Grande Salle de Nyarlathotep réunit autant d'adorateurs que possible. Ces nuits sont consacrées à la mort ou au sexe, comme celles de la propriété d'Edward Gangan en Angleterre. Il peut aussi s'agir de cérémonies initiatiques pour les nouveaux adeptes ou prêtres (la branche égyptienne de la Fraternité compte une vingtaine de prêtres en plus d'Omar Shakti). Pendant ces cérémonies, les initiés célèbrent des sacrifices. Les adeptes ordinaires massacrent lentement les victimes à coups de gourdins du culte ; les nouveaux prêtres les exécutent par magie. Ces deux types d'initiations se terminent par l'arrivée du Régent de Nyarlathotep, le Sphinx Noir. Assister à une cérémonie coûte 0/1D6 points de SAN pour les sacrifices classiques, et 1/2D4 pour les meurtres magiques. Ces pertes de Santé Mentale viennent s'ajouter à celles infligées par le spectacle des victimes livrées aux sangsues.

Les investigateurs découverts pendant une cérémonie nocturne sont immédiatement mis à mort, mais l'obscurité et les proportions gigantesques de la pièce permettent de Se Cacher facilement (bonus de +40%). Les adorateurs locaux portent la même tunique qu'en Angleterre et des investigateurs ainsi déguisés ne risquent pas grand-chose tant qu'ils ne perdent pas la raison.

#### La résurrection de Nitocris

Cette cérémonie n'aura lieu qu'une seule fois, sauf si les investigateurs l'empêchent. Voir « Une cérémonie spéciale pour la Reine Nitocris », page 70

#### Lieux de rencontre

##### La maison d'Omar Shakti

Omar Shakti reçoit parfois des invités, mais sa maison ne sert pas véritablement pour les activités du culte, il est bien trop prudent pour cela, et il a eu des éons pour apprendre à ne pas laisser de traces derrière lui.

##### Sous les pyramides

La Grande Salle de Nyarlathotep est le vrai lieu de rassemblement du culte, dans lequel se déroulent toutes les cérémonies. Elle se trouve sur le plateau de Gyzeh, dans les souterrains existant sous les pyramides. C'est également là que le sarcophage de Nitocris a été déplacé. C'est également le lieu d'invocation du Sphinx Noir.

#### La Pyramide inclinée à Dhashûr

Située à côté de Meidoun, cette pyramide se trouve être l'un des lieux d'invocation du culte, avec une salle dédiée à Nyarlathotep. Cependant, les cérémonies qui s'y déroulent sont bien spécifiques. C'est là que Nyarlathotep a initié Carlyle et fait passer les membres de l'expédition dans l'Ancienne Égypte.

#### Relations avec les autres cultes

Omar Shakti poursuit de son côté une phase particulière du plan du Dieu Noir, celle de faire revenir à la vie le Pharaon Noir et de corrompre la Terre comme il est expliqué dans la nouvelle de Lovecraft. L'ouverture du Grand Portail en est une étape importante, mais aux yeux de Shakti non décisive : de nombreuses autres tentatives ont été ou sont en cours à travers le monde, et nul ne sait ce qui permettra d'aboutir, mais enfin il semble que l'avènement des Grands Anciens soit à portée de main.

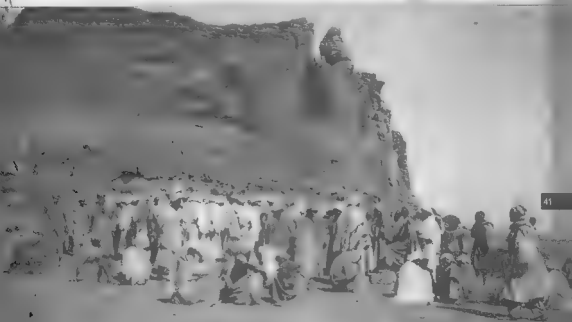
De fait, la Fraternité entretient des relations importantes avec l'Angleterre de part son implantation. En ce qui concerne les autres cultes, les relations sont cordiales et Shakti envoie ce qu'il faut en Asie, en Australie et au Kenya, mais rien de plus que nécessaire, chacun son combat. Bien évidemment, si un pan du plan est menacé, Shakti agira de manière à éviter les problèmes, mais son rôle n'est pas d'assurer la réussite complète et entière de l'ouverture du Portail.

#### Adorateur des rues et des souks

Se renseigner et flex : telles sont les deux principales missions. Ils connaissent la ville comme personne et peuvent se prétendre d'un peu, toutes les professions s'ils se sentent repêrés.

Niveau ordinaire  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 20<sup>e</sup> anniversaire ou p. 286 de la 8<sup>e</sup> édition française)

|   |     |
|---|-----|
| <b>Valeurs dérivées</b>                                 |     |
| Impact  | 0   |
| Points de Vie   | 13  |
| Santé Mentale   | 0   |
| <b>Compétence spécifique (ou spéciale)</b>              |     |
| Survie en l'infirmerie au Pharaon Noir                  | 55% |
| <b>Compétences principales</b>                          |     |
| Athlétisme  | 40% |
| Discrétion  | 60% |
| Pickpocket  | 45% |
| Sciences occultes                                       | 05% |
| Vigilance   | 45% |
| <b>Langues</b>  |     |
| Langue maternelle (Arabe)                               | 45% |
| Anglais   | 15% |
| <b>Combat</b>   |     |
| • Dague   | 20% |
| • Dagues 1D4+2  |     |
| • Épée Courte   | 20% |
| • Dagues 1D6+   |     |
| • Gourdin du Culte                                      | 20% |
| • Dagues 1D8+2  |     |
| • Bagarre   | 50% |
| • Garrot  | 20% |
| • Dagues 1D3 par round (FOR contre FOR pour se libérer) |     |







L'aventure



# Fiche résumé

Où les investigateurs comprennent le terrible passé de ce pays, anéchi sur les traces de l'expédition, et quelle conspiration menace le monde.

## En quelques mots...

La venue des investigateurs au Caire est probablement liée à Faraz Najir. Ce dernier pourra leur fournir des informations sur la Fraternité Noire et l'expédition Carolyne. En parallèle, ils pourront découvrir les légendes liées au Pharaon Noir et à la Reine Nitocris auprès du Dr Katout au Musée Égyptien. Celle-ci est sur le point d'être ressuscitée par les adorateurs de la Fraternité. Enfin ce chapitre marquera la rencontre des investigateurs avec Nyarlathotep, dans son sanctuaire ils découvriront ses intentions.

## Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 2 points d'exploration.
- Si les investigateurs ont rencontré Nyarlathotep et se sont entretenus avec le dernier, ils obtiennent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Si les investigateurs assistent au rituel du Sépulture de Salk de Nyarlathotep, ils obtiennent également 1 point en Mythe de Cthulhu.
- En posant la resurrexion de Nitocris et sa venue tel le culte égyptien de la Fraternité, leur permet de regagner :  
 si le test d'Intuition est réussi : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.  
 si le test d'Intuition est un échec : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
- Si les investigateurs n'ont pas empêché la resurrexion de Nitocris et n'ont pas mis fin à terme aux agissements du culte égyptien, ils ne récupèrent pas de points de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

## Enjeux

- **Retrouver Faraz Najir.** C'est logique, pour la première source d'informations des joueurs à le rencontrer. Il pourra leur fournir des informations précieuses, ce qui cherchera Roger Carlyle, l'identité de son représentant au Caire, le vol d'un momie des archives par l'espion. C'est la conséquence de la Fraternité concernant un objet gardé dans la Mosquée Ibn Tulkan.
- **Se rendre au Musée Égyptien.** Ce musée dispose d'une vaste collection de documents occultes et le Dr Katout y sera une aide précieuse pour les investigateurs. C'est un expert en sciences occultes qui peut les renseigner sur les experts de Carlyle et Clive, l'histoire et les légendes du Pharaon Noir.
- **Empêcher la resurrexion de la Reine Nitocris.** Les investigateurs devront contrecarrer les plans de la Fraternité en empêchant le vol de la statue de Nitocris et la mosquée Ibn Tulkan où le rituel de resurrexion dans le temple souterrain de la secte.
- **Découvrir le sanctuaire de Nyarlathotep dans la Pyramide Inclinée.** C'est dans ce lieu que les investigateurs découvriront les desseins de Nyarlathotep, dont la localisation des endroits voués à être les pierres angulaires de ce terrifiant projet. Le Dieu fera son apparition et s'entreprendra avec eux, cette rencontre les marquera à jamais.

## Ambiance

Le Caire est une ville où les investigateurs qui survivent aux dangers du Caire savent quelles sont les intentions de Nyarlathotep et peut-être même comment contrer ses plans. Bien des personnages non-joueurs de ce chapitre sont susceptibles d'apporter une aide inestimable aux investigateurs qui obtiennent l'amitié des adorateurs égyptiens sont puissants, aussi attendez-vous à ce que la toile et la mort guettent les investigateurs.

C'est peut-être la première fois que les investigateurs se retrouvent en pays véritablement étranger. Manifester sans faillir les barrières culturelles et linguistiques du chapitre : les obstacles du monde réel apportent beaucoup à l'atmosphère et au jeu de rôle. Le Caire offre ses rues grouillantes, ses vêtements et coutumes exotiques, ses ruines, mystères, maladies, dangers, intrigues politiques et richesses fabuleuses. Enfin les journaux de langue anglaise comme le Bulletin du Caire constituent des sources d'informations évidentes.

Paris

Mars  
l'exp  
par  
aller  
l'exp

Dr

Com  
adieu  
de q  
leur  
bien

Où

Grand  
Noir  
d'exp  
ma

NN

Ancien  
atlas  
à la

Auguste Lore

Ancien  
d'ad  
qui  
cent  
ind

L'exp

L'exp

L'exp

L'exp

L'exp

L'exp

L'exp

L'exp

L'exp



## Que devrait-il se passer ?

**Sur les traces  
de l'expédition Carlyle.**

Les traces de l'expédition Carlyle sont très nombreuses en Égypte et notamment au Caire, car elle s'est longtemps attardée sur cette destination avant de poursuivre vers le Kenya.

C'est en Égypte que les premiers éléments perturbants se sont produits, et que les premiers membres trop fragiles et non initiés se sont détournés du reste de l'équipe. C'est ce qui s'est produit avec Auguste Loret, qui se cache pour échapper à la Fraternité. C'est également là que Carlyle, Huston et Penhew ont été véritablement initiés une fois que Carlyle a brisé l'Œil de Lumière et de Ténébres de la Pyramide rouge. Depuis le départ de l'expédition, de nouveaux événements se sont produits, dont la découverte du sarcophage de Nitocris, que Shakti veut ressusciter, tout cela grâce à la Fondation Penhew.

• **Rappel chronologique :** l'expédition arrive au Caire le 4 mai 1919. Différents sites seront fouillés au cours

du mois de mai, jusqu'à l'épisode de Dhashûr début juin. Les membres feront alors une visite d'une durée indéfinissable dans l'Ancienne Égypte, puis reviendront aux temps contemporains pour reprendre la route. Ils partiront donc en « vacances » pour le Kenya le 18 juillet 1919.

### À la poursuite de Jackson Elias

L'étape cairote d'Elias a été remarquablement courte. Apparemment, il s'est contenté de confirmer certains faits l'annoncé par les séides du Mythe, il a préféré ne pas prolonger son séjour dans cette forteresse du culte.

• **Rappel chronologique :** Jackson Elias est arrivé au Caire le 7 novembre 1924 après être passé par la Chine. Il quitta l'Égypte le 13 pour se rendre ensuite à Londres.

### La rue des Chacals

Du les investigateurs découvrent Faraz Najar, un Marchand d'antiquités qui en sait beaucoup.

La rue des Chacals est une de ces « ruelles étroites envahies de secrets aromatiques »

## Références ADJ :

|   |                              |
|---|------------------------------|
| Pistes et indices d'introduction                              |                              |
| ADJ-INT-03 Adieu à New York                                   | Prose                        |
| Pistes et indices new-yorkais                                 |                              |
| ADJ-NY-01 Lettre de Faraz Najar à Roger Carlyle               | Chambre 410                  |
| Pistes et indices anglais                                     |                              |
| Entrée de Chaboud   | Cargo Vert d'Ivoire          |
| ADJ-LO-02 Extrait du registre de Gangan                       |                              |
| Pistes et indices égyptiens                                   |                              |
| ADJ-CA-01 Lettre de bienvenue au Caire                        |                              |
| Adresse de la boutique de                                     |                              |
| Entretien avec Faraz Najar                                    | Faraz Najar                  |
| Pharaon Noir : Auguste Loret                                  |                              |
| Objet sur objet important                                     | Faraz Najar                  |
| Représentant de   | Faraz Najar                  |
| Adresses d'Auguste Loret                                      | Police, Ambassade de France  |
| ADJ-CA-02 Témoignage d'Auguste Loret                          | Auguste Loret                |
| Messager du Vert Noir   | Auguste Loret                |
| Entretien avec Nyô d'El Wasta                                 |                              |
| ADJ-CA-03 La dalle de Nyô                                     | Nyô                          |
| ADJ-CA-04 Recu-pilé dans le site d'expédition (lettre « AP ») |                              |
| ADJ-CA-05 Extrait du livre de comptes d'Osama Shakti          | Données d'Osama Shakti       |
| Surveillance de Shakti ou de ses pions                        |                              |
| ADJ-CA-06 Découverte d'une tombe                              | Prose                        |
| ADJ-CA-07 Description du                                      |                              |
| Souvenirs du Sphinx   | James Gardner                |
| ADJ-CA-08 Traversée à la Mosquée Ibn Touloun                  | Prose                        |
| Entretien avec Achmed Zekaw                                   |                              |
| Pyramide inclinée : la carte Hémisphérique                    | Pyramide inclinée            |
| Bulletin du Caire   | Prose                        |
| Entretien avec Nicos d'Yassaf                                 |                              |
| Entretien Dr Ali Kalkour                                      | Dr Ali Kalkour               |
| Entretien avec Jamillem Vachouevien                           |                              |
| Pistes et indices témoins                                     |                              |
| ADJ-KS-01 Extrait du registre d'Abis Singh                    | Abis Singh (Mombasa)         |
| ADJ-KF-02 Registre de Tandoor Singh                           | Chez Tandoor Singh (Mombasa) |

du Vieux Caire décrit par Lovecraft. Elle n'est pas facile à trouver. Il n'existe pas de plan complet du Caire dans les années 20. (La population a presque doublé ces vingt dernières années.) Il y a bien un annuaire, mais les téléphones sont trop rares pour qu'il serve d'outil de recherche. Les registres professionnels ou fonciers (rédigés en arabe) sont inaccessibles au fouineur amateur. Un guide compétent, arabophone, trouve la rue en moins d'une heure. Seuls, les investigateurs vont mettre au moins une journée à la localiser.

Malheureusement, une fois dans la Rue des Chacals, ils apprennent que la boutique de Faraz Najir n'est plus qu'un tas de décombres noircis. Les riverains invoquent Allah chaque fois qu'ils passent là, et personne ne pense à rebâtir malgré la surpopulation du quartier. On raconte qu'il y a cinq ou six ans, un démon monstrueux s'est abattu sur la boutique et l'a incendiée. C'est la vérité : le démon était un Vampyre de Feu envoyé par la fraternité du Pharaon Noir. Najir avait osé vendre des objets du culte à Roger Carlyle. La police, généralement moins bien informée, se contente d'indiquer qu'il y a eu un incendie, avant de hausser les épaules.

Mais tout n'est pas perdu. Si les investigateurs interrogent les autres boutiquiers de la rue, il y a 75% de chances que l'un d'entre eux sache ce qui est arrivé à Faraz Najir : il a survécu à ses horribles brûlures et tient maintenant commerce sur le Khan el-Khalili, le vieux marché près de la Sharia Muezzin Allah. Ces boutiquiers pensent que Faraz est maudit et des réussites de Baratin, Négociation ou Psychologie agrémentées, bien sûr, de généreux bakchichs facilitent grandement les confidences. Si les investigateurs ne parlent pas l'arabe, la présence d'un guide-interprète devient vitale.

Si les investigateurs cherchent poliment de l'aide auprès des autorités (Musée égyptien, Ministère des Affaires étrangères, Consuls Américain ou Britannique, etc.), leur interlocuteur se souvient que tous les marchands d'antiquité sont soumis à licence. Le nom et l'adresse de Najir doivent être enregistrés quelque part. Ce quelque part s'avère être le commissariat central où l'on est toujours prêt à aider les gentlemen européens bien vêtus. Najir habite Rue des Potiers, dans le dédale du Vieux Caire, encore une fois.

## Mène à...

## Importance

Égypte

Haute

Le Caire, Faraz Najir

Haute

Livraisons à Omar Shaki, Le Caire via Port-Saïd  
Nombreuses livraisons à Shaki via Port-Saïd - Vent d'ivoire

Secondaire

Faraz Najir

Facultatif

Pharaon Noir, Auguste Lorient, Omar Shaki, découvertes mystérieuses, rumeurs sur objet important et disparition sarcophage

Haute

Omar Shaki

Haute

Mosquée En Toutou

Haute

Auguste Lorient

Haute

Auguste Lorient

Haute

Pyramide inclinée, Pyramide effondrée du Vent Noir - pharaon Noir Nys et Juba à El Wasta - exoedro

Haute

Keya : La Langue Sacrée

Haute

La dalle de Nys Is

Haute

CEL de Lorient et de Ténésis - boue de Diaphur

Haute

London : artefacts égyptiens à la Fondation Pennew, Chateaufort via Port-Saïd, Vent d'ivoire

Haute

Keya : artefacts égyptiens envoyés à Alis Singh (Himalaya)

Haute

Australie : artefacts égyptiens envoyés à la Compagnie Randolph

Haute

Shankh : artefacts égyptiens envoyés à Ho Fong Limport, Vent d'ivoire

Haute

Rassemblement d'adeptes - Sc - x de Oze

Haute

expédition Clive

Haute

m.p. - on Clive

Haute

Résurrection de Néoris

Secondaire

Recherche des Couronnes - Ceinture et Coffer

Haute

Achmed Zehavi

Haute

Ceinture de Néoris

Haute

Keya : Désert de l'Australie Occidentale - Chine Orientale

Haute

fontaine du Vent noir

Haute

Les membres de l'expédition ont « changé » pendant leur séjour en Égypte

Haute

Rumeurs, Pharaon Noir - expédition Clive, Dr Ali Kalour - projets K - via G

Secondaire

Informations sur le Pharaon Noir, Pyramides Rouges, Incluse et Effondrée, La Fraternité, Néoris, expédition Carlyle, Nystatholop

Secondaire

expédition Clive

Secondaire

Livraisons à Omar Shaki, Le Caire

Haute

Livraisons à Omar Shaki, Le Caire

Haute



## Faraz Najir

(Aïé)

Faraz Najir est un marchand d'antiquités. Lorsque les investigateurs le rencontreront, Faraz vient de subir une attaque de la Fraternité pour se débarrasser de lui. Il n'a échappé que de peu à l'incendie de son premier magasin : son visage a été à moitié brûlé et présente encore les stigmates sur d'autres zones de son corps. Il n'est pas très beau à voir et à ouvrir un magasin dans une rue plus discrète. Lors de sa première rencontre, n'hésitez pas à appuyer sur la gène que ses joues peuvent ressentir face à son visage cloqué : ils ont peut-être déjà vu pire, mais se faire rembarber leur fera changer d'attitude.

Ce petit homme de 45 ans dont les vêtements ne peuvent cacher les rondeurs a perdu sa torseuse et il n'accueillera pas de bon cœur les investigateurs comme tous ceux qui voudront avoir des renseignements sur l'expédition Carlyle ou la Fraternité, car il sait maintenant ce qu'il risque. Il est cependant toujours cupide et l'attrait de l'argent finira par le convaincre d'aider ceux qui sont capables de payer et de rester discrets.



### La boutique de Faraz Najir

Au milieu d'une douzaine d'échoppes de potiers, une porte et une vitrine sont surmontées d'inscriptions bien visibles : « Faraz Najir » en arabe, « Magasin d'antiquités » en anglais et en français. Plusieurs étages d'habitations s'empilent au-dessus de cette devanture, mais Najir vit à l'arrière de sa boutique surencombée. Il vend essentiellement du bibelot à touristes. Le magasin ne contient rien qui ait trait au Mythe ou à l'occulte, rien qui puisse intéresser les investigateurs. Najir travaille seul. Son profil est ravagé d'affreuses cicatrices. Dès qu'on le voit, l'expédition Carlyle, Najir manque de s'étouffer. Il pousse les investigateurs hors du magasin et prétend le fermer pour la journée. Il croit maintenant aux pouvoirs de la Fraternité et refuse de se la mettre de nouveau à dos. Si les investigateurs insistent, il prend un superbe cimetière orné de pierreries sur une étagère et le brandit sous leur nez, vociférant en arabe sur leurs relations inconsidérées avec des chameaux malades. Si les importuns n'abandonnent pas, Najir appelle à l'aide et hurle à qui veut l'entendre que ces maudits étrangers veulent le voler. Une foule menaçante se rassemble lentement.

Si les investigateurs restent sur place, ils subissent une pluie de coups de poing, coups de pied et crachats pour un total de 104 points de dommages. Leurs vêtements sont sérieusement mis à mal et leurs portefeuilles, passeports, argent, lettres de crédit, bijoux et montres à

gousset risquent fort de disparaître. Mais tous les commerçants respectent l'argent. Si les investigateurs reviennent plus tard, ils voient Najir pénétrer dans le café de Fishawi, à côté de la mosquée El Hussein, près de l'entrée du marché. Faraz s'y rend tous les jours pour y déguster une tasse de thé à la menthe avant d'aller à El Hussein pour les prières du soir. Il est devenu fort pieux depuis qu'il a frôlé la mort. La vue de quelques billets suffit ici à dissiper sa colère et sa peur. Chaque livre offerte augmente de 1% les chances qu'il accepte de parler (chances de base à 0%). Jouez la carte en finesse, mais ne laissez pas vos investigateurs renoncer à leur meilleure piste. Le groupe estimera peut-être que la mosquée constitue un lieu de rencontre plus favorable. Ne découragez pas cette présomption, mais ceux qui interrompent les prières des croyants ne peuvent échapper à un certain ressentiment. L'agitation qui s'ensuivra risque fort d'entraîner la détention des investigateurs pour leur propre sécurité.

### Les renseignements de Faraz Najir

Quand Faraz Najir se décide à parler, il donne rendez-vous aux investigateurs dans une petite pièce de la mosquée d'El Hussein. Il se sent plus en sécurité dans un lieu consacré à Allah. Il choisit l'heure du déjeuner (13-14 h) quand toutes les boutiques du Caire sont fermées. Il retrouve les investigateurs à côté de la mosquée et les précède ensuite dans plusieurs couloirs jusque dans une pièce tranquille. Malgré le ca-

ractère sacré du lieu, vous pouvez faire mentir Najir autant qu'il vous plaît. Selon Najir, Roger Carlyle cherchait des informations sur le règne du Pharaon Noir, un règne auquel Snéfrou, premier pharaon de la quatrième dynastie, aurait mis fin. Najir détenait alors plusieurs objets relatifs au Pharaon Noir : un papyrus décrivant l'entrée d'une chambre secrète où il serait enterré (dans une pyramide non précisée), un buste de celui-ci (qui se trouve maintenant dans l'atelier campagnard d'Edward Gavigan) ; un petit tambour recouvert d'étranges symboles et supposé magique ; et enfin, un étrange serre-tête orné d'un gros zircon, censé être la couronne du Pharaon Noir, la clé de sa victoire sur la mort.

Après accord de Carlyle, Najir a vendu ces objets à son représentant, Auguste Loret. Najir les avait lui-même volés dans la demeure d'Omar Shakti, le grand prêtre de la Fraternité égyptienne du Pharaon Noir.

Najir signale aux investigateurs qu'une rumeur accuse la Fraternité du vol récent d'une momie découverte par l'expédition Clive (qui se trouve encore en Égypte). Il a aussi entendu dire que la Fraternité convoitait un objet gardé dans la mosquée Ibn Touloun, mais il ne sait ni quoi ni pourquoi.

C'est tout ce que connaît Faraz Najir. Il essaie pourtant d'extorquer un nouveau bakchich avant de nommer Omar Shakti ou de confesser qu'il a volé les objets. Il ne peut, après cela, plus rien leur apporter. Si la Fraternité file les investigateurs, Najir est tué peu après la rencontre - il n'avait visiblement pas compris la première leçon.

Najir ne révèle pas qu'il porte autour du cou un autre objet du Mythe. Il s'agit d'un collier d'argent et jais sertis d'une grosse opale centrale. Il protège des Horreurs Chasseresses. Quand un de ces monstres est confronté au porteur du collier, il doit réussir un test de Points de Magie contre Points de Magie sur la Table de Résistance pour pouvoir attaquer ce round. Najir porte le collier sous sa djellaba, il faut une réussite de Volonté et de Trouver Objet Caché pour le repérer.

## Sur la piste d'Auguste Loret

Or les investigateurs rencontrent Auguste Loret, un homme qui a perdu son âme.

Les investigateurs peuvent retrouver l'ex-représentant de Roger Carlyle en s'informant auprès des bureaux de l'Ambassade de France ou du Poste Principal, un commissariat imaginaire situé

près des Jardins d'Ezbekia. D'après ces deux services, l'adresse actuelle d'Auguste Loret serait : La Porte Rouge, Rue des Scorpions, sur Darb el-Ahmar (l'Allée Rouge). Cette Allée Rouge se trouve aussi dans le Vieux Caire. C'est un bazar de la Sharia Muezzedin Allah. Les investigateurs vont devoir expliquer pour quelle raison ils désirent trouver Loret. A vous de décider si leur explication mérite d'être acceptée telle quelle ou si elle doit être appuyée par un pot-de-vin ou tout autre type de pression. La seule porte rouge de la Rue des Scorpions est celle d'un tailleur, Abou Udhreh. Loret se cache dans une petite pièce de l'arrière-boutique. Abou affirme que Loret ne vit pas ici. Il ne fait que respecter l'accord qu'il a passé avec Loret qui ne veut pas qu'on le retrouve. Une réussite de Psychologie signale qu'il ment : il ne peut s'empêcher de jeter des coups d'œil furtifs vers le rideau qui cache le couloir conduisant à la petite chambre de Loret.

Les investigateurs peuvent surveiller le magasin ou forcer leur chemin jusque dans l'arrière-salle. Abou ne résiste pas à un groupe d'étrangers déterminés. En fait, il ne se soucie guère du sort de Loret. En surveillant la boutique après 20h, les investigateurs en voient sortir Loret qui va dîner en ville.

La capuche de sa djellaba dissimule son visage, mais une réussite de Trouver Objet Caché ou Sciences humaines : anthropologie permet de remarquer certains détails : chaussures européennes, taille excessive pour un Égyptien, djellaba différente de celle d'Abou et démarque qui jure avec celle des Calottes qui l'entourent. Si les investigateurs arrivent à jeter un coup d'œil sous la capuche, ils voient des joues creuses et pâles, une barbe blonde mal entretenue.

Loret passe le plus clair de son temps à fumer du haschisch pour oublier les horribles épisodes de sa collaboration avec Roger Carlyle. Ceux-ci l'ont rendu à moitié fou et il n'accepte d'en parler que sous la menace. Il s'enfuit à la moindre occasion mais une fois recapturé, il pleurniche et supplie sans opposer de véritable résistance. Les investigateurs peuvent le ramener dans son infect taudis sans qu'il amène tout le quartier.

La pièce est petite et une immonde paille, deux coussins sales et une table basse rongée par les vers la remplissent presque complètement. Essayez de semer le doute sur l'histoire de Loret. Est-ce la vérité, des élucubrations insensées de drogué ou des mensonges cachant des événements plus horribles

## Faraz Najir Marchand d'Antiquités Carotte

### Caractéristiques

|     |    |              |     |
|-----|----|--------------|-----|
| APP | 4  | Prestance    | 20% |
| CON | 16 | Endurance    | 80% |
| DEX | 9  | Agilité      | 45% |
| FOR | 7  | Puissance    | 35% |
| INT | 9  | Compétence   | 45% |
| EDL | 6  | Connaissance | 30% |
| INT | 14 | Intrigue     | 70% |
| POU | 13 | Volonté      | 65% |

### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | 2  |
| Points de vie | 13 |
| Santé Mentale | 11 |

### Compétence spécifique (ou spéciale)

Agir avec cupidité et expertise 65%

### Compétences

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Auhasme             | 15% |
| Batain              | 65% |
| Crédit              | 20% |
| Discrétion          | 55% |
| Méier Comptabilité  | 50% |
| Mythe de Chitru     | 10% |
| Négociation         | 75% |
| Persuasion          | 45% |
| Psychologie         | 30% |
| Archéologie         | 30% |
| Droit               | 15% |
| Histoire égyptienne | 60% |
| Sciences occultes   | 25% |
| Vigilance           | 60% |

### Langues

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Langue maternelle (Arabe) | 90% |
| Anglais                   | 30% |
| Français                  | 30% |

### Combat

|                     |     |
|---------------------|-----|
| • Bôgane            | 25% |
| • Révolver cal. 38* | 20% |
| Dogôts D 0          |     |

\* Il est légal, mais le marchand garde de ses expériences antérieures une paranoïa aux limites de la déraison. Il se cache dans les pils de sa boutique et n'hésite pas à s'en servir quand il se croit en danger.



Que les investigateurs acceptent ou pas de financer les achats de drogue de Loret, celui-ci précise que la femme qui l'a averti de l'ignoble cérémonie s'appelait Nyiti et son fils Unba. Ils vivaient tous deux à El Wasta, une localité au sud de Meidoun, au bord du Nil. Les investigateurs peuvent facilement s'y rendre en train, voiture ou vapeur.

### Ce que Loret a vu dans le désert

L'arrivée du Sphinx Noir marque l'apogée de la cérémonie orgiaque qui a pris place dans le désert. C'est une entité redoutable aux pouvoirs immenses. Il est peu probable que les investigateurs survivent à une telle rencontre. Le dernier souvenir de Loret, l'armée de sphinx se préparant à l'attaque, peut trouver une explication sur place. La silhouette du Grand Sphinx de Gizeh ressemble un peu aux formes naturelles travaillées par le vent que l'on retrouve dans de nombreux déserts. Celles-ci se rassemblent parfois en groupes suggestifs, tels des troupesaux de grandes bêtes au repos. Des investigateurs à la Santé Mentale ébranlée peuvent tomber par hasard sur de tels agencements de sable. Leur terreur devrait vous amuser.

### Nyiti d'El Wasta

Après avoir parlé avec Auguste Loret, les investigateurs peuvent souhaiter questionner Nyiti. El Wasta se trouve à quelques heures en amont et, là-bas, la connaissance de l'arabe est indispensable. Quelques marchands et fonctionnaires ont des rudiments d'anglais et de français, mais ils ont leurs devoirs à remplir et leurs marchés à passer. Nyiti est un nom trop courant en ville pour être une référence suffisante. Sans de bonnes notions en arabe et des recherches systématiques, les investigateurs ne trouveront pas la bonne personne. Après 1D6+2 heures de questions posées à travers la ville, ils finissent par dénicher sa petite cabane.

Ils rencontrent d'abord Unba, le fils de Nyiti. Son bras et son épaule droits, ainsi que la partie droite du visage, ont été arrachés. Si l'un des investigateurs connaît les effets d'une attaque d'Horreur Chasseress, il peut identifier la créature qui a mutilé Unba. L'élocution de l'homme est lente et hésitante ; s'ils insistent patiemment, il finit par accepter de les mener auprès de sa mère.

Nyiti paraît extrêmement vieille. Sa mâchoire et ses deux mains ont été détruites par le feu. Généralement perdue dans sa folie, elle a un éclair de lucidité en voyant les investigateurs. Elle produit d'abominables gargouillements et montre, de ses moignons de bras, un recoin de la hutte. Son fils, inquiet, se précipite vers elle. Si

les investigateurs négligent stupidement de s'intéresser à la direction indiquée, Unba finit sans doute par leur montrer l'objet concerné.

Dans le recoin, parmi des couvertures, pots, etc., une corbeille en jonc arabe a une marque rouge. Une réussite de Sciences humaines, archéologie ou de Sciences occultes permet d'identifier un antique symbole de protection égyptien. La corbeille contient une dalle de pierre blanche d'environ 18 x 22 x 10 cm. L'irrégularité de ses bords laisse supposer qu'elle a fait partie d'une dalle beaucoup plus grande. Une autre réussite de Sciences humaines, archéologie ou de Sciences de la terre, géologie montre que les incisions sont vieilles de plusieurs siècles et que ce type de calcaire a été utilisé pour recouvrir nombre de pyramides. Sur une réussite de Trouver l'Objet Caché, un investigateur apporte la dalle au soleil et remarque que le fragment n'est pas absolument blanc. Il est vaguement teinté de rose - une couleur de revêtement utilisée uniquement pour la Pyramide rouge de Dhashur.

Nyiti supplie les investigateurs de prendre la pierre. Dès qu'ils acceptent, elle sombre de nouveau dans l'hébété, son dernier souhait enfin accompli. Elle n'est plus d'aucun secours.

### La dalle de Nyiti

#### Aide de jeu CA-03

**Utilité du document** Le complément de ce symbole (magique certainement) doit exister quelque part.

Les investigateurs ne peuvent pas le savoir, mais ils ont sous les yeux une moitié du symbole de garde qui avait été sculpté au sommet de la Pyramide rouge. Cette rune de garde est connue sous le nom d'Œil de Lumière et de Ténèbres. Les investigateurs ne retiennent que la partie droite, la moitié d'un œil et une sorte de croix ansée renversée. Nyiti a récupéré cette pierre après



### Unba d'El Wasta

Le fils de Nyiti  
Allée

Unba affiche les séquelles d'une attaque d'Horreur Chasseress : son bras gauche et la partie droite de son visage ont été arrachés et son élocution est lente et hésitante. Il offrira l'hospitalité à ceux qui le demandent, malgré l'état dans lequel il se trouve. Ses yeux semblent vouloir constamment sortir de leurs orbites tellement il est écarquillé - il est toujours sous le choc de l'attaque qu'il a subie.

Santé mentale : 5

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| <b>Compétence</b>             |     |
| Esquiver les yeux             | 85% |
| loul en offrant l'hospitalité |     |
| Langue                        |     |
| Arabe (langue maternelle)     | 20% |



### Nyiti d'El Wasta

Age indéfini. Oracle  
Allée

Nyiti paraît extrêmement vieille. Sa mâchoire et ses deux mains ont été détruites par le feu et elle produit d'abominables gargouillements lorsqu'elle tente de communiquer. Elle ne pourra que montrer ce qu'il reste de ses bras pour guider efficacement les investigateurs. Elle est son fils devraient susciter la compassion des investigateurs, ils accepteront l'aide qu'on leur fournira d'une manière très humble.

Santé mentale : 35

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| <b>Compétence</b>         |     |
| Inspirer à compassion     | 75% |
| Langue                    |     |
| Arabe (langue maternelle) | 0%  |
| gargouillis               |     |

AD, CA-03  
La dalle de Nyiti







**Omar Shakti**  
(Ennemis)

Omar Shakti possède ses plus grandes plantations de coton à quelques kilomètres au nord du Caire, sur la rive ouest du Nil. Sa résidence se trouve à Gezira Mohammed, un village local. C'est un homme riche et cultivé. Fils cadet, dit-on, d'une noble famille longtemps influente en Égypte. Ce puissant sorcier dirige le fief familial du Pharaon Noir et bénéficie de l'appui et des conseils directs de Nyarlathotep.

Certains rapports égyptiens britanniques ou français mentionnent parfois Shakti, mais ses fiches et références concernées sont systématiquement détruites par le feu dans les mois qui suivent. L'homme figure bien sûr sur les registres des répts et du cadastre, mais aucun dossier plus général n'a jamais survécu. La pègre carole murmure quelques-uns sont morts, mais des centaines d'autres hommes d'affaires locaux sont dans le même cas. Officiellement, M. Shakti est un citoyen honnête, un homme d'affaires averti aux manières irréprochables.

C'est de loin l'adversaire le plus puissant de la campagne Shakti, mais il est impacable, aussi puissant qu'un dieu mineur. Les investigateurs doivent l'éviter ou le tuer par surprise. Vieux de plusieurs milliers d'années (50 ans en apparence), ce sorcier a connu plusieurs réincarnations. Si cet extraordinaire témoin de l'histoire du monde devait être tué, il est presque certain que les dieux du Mythe le ramèneraient à la vie. Il les a toujours fidèlement servis. Nyarlathotep en particulier. Il reviendrait alors avec ses costumes d'écaille, ses ongles odorants, sa petite moustache et son nez aquilin.

Shakti aime vivre comme un être humain et vous ne devez pas abuser de ses pouvoirs. Il se montre, en revanche, implacable si les investigateurs persistent à l'offenser. Si est tué, son cadavre tombe immédiatement en poussière. Les témoins perdent alors 1/100 points de SAN.

52

#### Phrases types

« C'est toujours un plaisir de recevoir d'éminents visiteurs. Que me vaut l'honneur de votre présence ? »  
« Les vieilles histoires n'ont plus cours de nos jours, la modernité a supplanté ces racontars. Seuls les feuillets incultes continuent à colporter ces faux contes qui entraînent que les artefacts. »  
« Respectables, vous n'aurez pas dû ? La mort sera votre seul échappatoire. »

que Roger Carhyle eut basé le pouvoir de la rune Jack. Brady possède la terre morte de cette protection. Ce fragment peut s'avérer utile si les investigateurs apprennent le rituel d'activation qui se trouve dans l'un des *Sept Livres Cypriques* de Hsan. Le Dr Kafour reconnaît peut-être le symbole. Il pourrait même le compléter en supprimant seulement qu'il s'agit d'un symbole de protection d'un certain pouvoir, mais il ne saurait pas l'activer. Sur une réussite de Sciences humaines, égyptologie ou de Sciences occultes, un investigateur comprend toute l'importance de ce symbole.

## Dans les griffes d'Omar

### Visite à Omar Shakti

Les plantations de Shakti produisent bien du coton et ne présentent aucune trace d'activités liées au Mythe. Une réussite de Psychologie souligne, cependant, que les ouvriers (tous adorateurs) sont plus calmes et maussades que la plupart des Laks. Un test de Trouver l'Objet C'est le rassurer, à la moitié permet de distinguer une croix ansée renversée pendue au cou de l'un d'eux.

Shakti accueille les investigateurs avec la plus extrême amabilité. Il leur fait faire le tour du propriétaire s'ils peuvent justifier leur visite. Très ouvert, voire ronflant, c'est un robuste quinquagénaire, même si, en fait, il est beaucoup, beaucoup plus âgé. Il parle couramment l'anglais et plusieurs autres langues dont le mandarin. Il garde généralement son chat Hetep dans les bras ; la charmante bête paraît étrangement attentive.

Tout en leur offrant le thé à la menthe et des gâteaux au miel dans son confortable petit salon, Omar Shakti déne toute connaissance spéciale du Pharaon Noir ou de la Reine Nitocris. Il connaît sans doute bien des légendes de son pays, mais il place sa foi en Allah plutôt que dans les vieilles histoires. S'il aide la Fondation Penhew, c'est qu'il souhaite, comme tout Égyptien éclairé, comprendre et préserver les merveilles de son antique pays. Le terrible destin de Sir Aubrey en Afrique Orientale l'a beaucoup affligé. Les contes de magie, monstres et autres rites du désert ne sont écoutés que par les fellahs, assaillants et ils sont parfaitement indignes de personnes aussi cultivées que ses invités.

### Enquête chez Shakti

La vaste demeure de Shakti ne renferme rien d'intéressant, hormis le coffre du bureau. Il s'agit, en fait, d'une armoire en acier, fermée par une serrure à clé (porte et serrure FOR 40, cotes FOR 50). Shakti garde toujours la clé sur lui, sauf lorsqu'il

dort ; elle se trouve alors dans le tiroir de sa table de nuit. On peut toujours crocheter la serrure ou forcer l'armoire à la pince-monseigneur.

Ce coffre contient des livres de comptes, 250€ égyptiennes et un registre qui garde la trace de cinq années d'expéditions maritimes : des artefacts égyptiens expédiés à Chabaut, Londres, Ho Fong Import, 15 Kaoyang St. à Shanghai ou à la Compagnie Maritime Randolph, Darwin, Australie.

### Un reçu anonyme glissé dans le registre d'expédition

#### Aide de jeu CA-04

Utilité de ce document : si les investigateurs connaissent déjà l'écriture de Sir Aubrey Penhew, ils peuvent l'identifier sur une réussite de Volonté. Une broche scarabée apparaît dans le registre il y a deux mois de cela ; elle a été expédiée à Ho Fong, Shanghai. La note d'Aubrey Penhew (A.P.) n'est pas datée mais paraît récente, ce qui suggère qu'il pourrait être en vie.

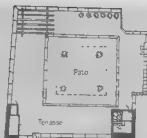
Si les investigateurs surveillent la plantation, ils n'ont aucun mal à suivre la procession des ouvriers agricoles qui s'enfoncent dans le désert la nuit précédant la nouvelle lune (1D6+1 jours plus tard). Les adorateurs se comptent par centaines lorsqu'ils arrivent au Sphinx de Gizeh. S'ils veulent se joindre au défilé, les investigateurs doivent d'abord trouver quelques exemplaires des tuniques portées par tous : blanches et marquées de la croix ansée renversée. Les riverains refusent d'évoquer ces processions ou même de parler d'Omar Shakti. Des cérémonies plus importantes ont lieu à Meidoum pendant les solstices.

*« Honneur Omar, »*

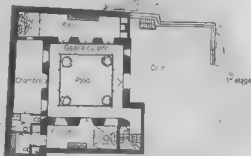
*« Je souhaite que mes investigations soient utiles, je m'efforce de vous en faire profiter. »*

AD-CA-04

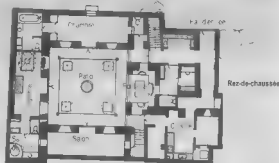
Un reçu anonyme glissé dans le registre d'expédition



Terrasse  
2<sup>e</sup> étage



Terrasse



Demeure d'Omar Shakti

# **Omar Shakti** Riche planteur et Grand Prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir

## **Caractéristiques**

|     |    |              |     |
|-----|----|--------------|-----|
| APP | 16 | Prastance    | 80% |
| CON | 25 | Endurance    | 98% |
| DEX | 17 | Agilité      | 85% |
| FOR | 13 | Puissance    | 65% |
| TAU | 10 | Corpuence    | 50% |
| EDU | 10 | Connaissance | 98% |
| INT | 20 | Intuition    | 98% |
| POU | 33 | Vitalité     | 98% |

## **Valeurs dérivées**

|                  |    |
|------------------|----|
| Impact           | 0  |
| Points de Vie    | 18 |
| Points de Magie  | 33 |
| Sainte Mentalité | 0  |

## **Compétence spécifique (ou spéciale)** Service le Pharaon Noir 90%

## **Compétences**

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Athlétisme        | 90% |
| Comptabilité      | 85% |
| Discrétion        | 95% |
| Mythe de Chulhu   | 45% |
| Négociation       | 90% |
| Persuasion        | 90% |
| Psychologie       | 90% |
| Pharmacologie     | 98% |
| Sciences humaines |     |
| - archéologie     | 80% |
| - droit           | 85% |
| - histoire        | 85% |
| Sciences occultes | 85% |
| Vigilance         | 85% |

## **Langues**

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Langue maternelle (Arabe) | 95% |
| Anglais                   | 90% |
| Arménien                  | 70% |
| Canariens                 | 70% |
| Copte                     | 90% |
| Égyptien Démotique        | 80% |
| Français                  | 95% |
| Grec Classique            | 95% |
| Hébreu                    | 95% |
| Héroglyphes Égyptiens     | 95% |
| Hindi                     | 80% |
| Latin                     | 95% |
| Mandarin                  | 90% |
| Swahili                   | 45% |

## **Grimoire**

Tous ceux des Grimoires inférieur et Supérieur et d'autres encore, à votre convenance

## **Combat**

|                    |     |
|--------------------|-----|
| • Gourdin du Oulla | 95% |
| Dépôts 1D8         |     |

• Sceptres Shakti possède deux sceptres magiques semblables à ceux d'Edward Gavigon et Tsefki al-Sayed mais plus puissants : 5020 Points de Magie pour jeter des sortilèges ou y résister. Ils sont à portée de vue. Shakti peut les appeler et viennent alors se placer entre ses mains. Lui seul peut s'en servir. Les à sa forte volonté ils tombent en poussière à sa mort.



## Abominables adorateurs

192015

Ces adorateurs sont ceux qui accompagnent Omar Sharif « Adorateur des eûts et des souks » auxquels vous pouvez ajouter 1 ou 2 « Commerces des secrets souterrains », cf. page 40.

Shakti tient à garder secrètes les activités du culte, mais il n'hésite pas à déployer ses pouvoirs contre toute attaque intentionnelle ou effraction nocturne. Se débarrasser des cadavres n'est pas un problème. Il ne fait pas appel à la police à moins d'y être obligé. Sans preuves tangibles, les autorités locales ou nationales n'interviennent pas contre Shakti. Les Britanniques refusent de se mêler d'une affaire interne de peu d'importance.

Extrait du livre  
de comptes d'Omar Shakri

Aide de jeu CA 05

**Utilité de ce document :** A ce stade, le registre de Shakti ne devrait pas surprendre les investigateurs. Les destinations se confirment, les postes se recourent et les Joueurs ne peuvent plus faire marche arrière.

## Metop

« adorable chat blanc d'Oscar Shakti est bien plus qu'une planète chauffée de genoux. En un round de combat, il transforme en un démon félin. Il marche alors sur ses pattes postérieures et ressemble à un horrible onguent et vide. Il lance généralement son coup de langue alors qu'il est encore unignon petit chat blanc. Shakti communique sans difficulté avec son chat qui reste toujours dans ses bras ou à proximité. Si le chat est lui, il est remplacé par la mère d'un chat mort depuis plus d'un millier d'années. La vue du démon félin inflige une perte de 21/20 d'1 point de SAN.

## Héber - Le chat

|     |    |            |      |
|-----|----|------------|------|
| CON | 4  | Endurance  | 20 % |
| DEX | 16 | Agility    | 80 % |
| FOR | 3  | Resistance | 15 % |
| TAI | 1  | Compliance | 05 % |
| INT | 15 | Intuition  | 75 % |
| POU | 22 | Volunté    | 99 % |

## Valeurs dérivées

|              |    |
|--------------|----|
| Mouvement    | 12 |
| Impact       | 2  |
| Ponts de vie | 3  |

### Compétences

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Anglais             | 70% |
| Arabe               | 30% |
| Allemand            | 90% |
| Copte               | 30% |
| Discretion          | 95% |
| Égyptien Démoniaque | 30% |
| Pasteur             | 75% |
| Se Cacher           | 95% |

## Appendix

• **Coup de Langue\*** 75%  
Asphyxie (voir les règles de suffocation, page 148 du livre de règles 5e édition)

**Idee :**

Lanville, T. 2000. *Journal of the American Water Resources Association* 36: 103-112.

Avec l'École de Management de La Cote d'Ivoire, dans  
Projet d'investissement, vous pouvez bénéficier d'un mode de  
location à long terme, à l'usage exclusif, pour un journal  
matériel, sans aucun engagement, sans aucune obligation  
d'achat, sans aucune obligation de location.

## L'expédition Clive

Grâce au support financier de la Fondation Penhew, le Dr Henry Clive et son groupe conduisent des fouilles depuis cinq mois à Memphis. Les autres principaux participants sont Martin Winfield, Agatha Broadmoor, James Gardner et Johannes Sprech. Divers contremaîtres, terrassiers, porteurs d'eau, guides, cuisiniers, etc. sont aussi employés. Tout le personnel égyptien appartient à la Fraternité Il a été fourni par Omar Shakti, et les investisseurs remarqueront peut-être au camp (réussite de Psychologie) les mêmes silences et regards maussades qu'à la plantation.

La protection du site est impressionnante ; il ne manque que champs de mines et mitrailleuses pour se croire en pleine Première Guerre mondiale. Winfield accueille les arrivants et cherche à décourager tout désir de visite. Les investigateurs n'ont de chances de s'entretenir avec le personnel que s'ils se sont forgés un bon prétexte : une fausse lettre d'introduction d'Edward Gavigan, un malaise soudain, la présence d'un important bureaucrate égyptien ou britannique, d'un officier de police, etc. On ne les laisse pas traîner ça et là, fumer, poser des questions futiles - espionner donc - sans une bonne raison.

### Le vol de la dépouille

Des papyrus découverts dans une pièce secrète de la plus petite des pyramides retraçant la totalité du règne d'une reine maudite, Nitocris, et identifient les restes conservés dans la pièce comme étant les siens. Ces papyrus, qui sont à l'origine de toute l'affaire, affirment la nécessité d'une vigilance éternelle : Nitocris pourrait ressusciter. Clive a donné les papyrus authentiques à Omar Shakti et les a remplacés par des débris inutiles de la 12e Dynastie afin de brouiller les pistes.

**Conseil d'administration  
des registres**

Pour plus d'informations sur les  
102-vous à l'Aide de jeu ADJ-RY-17, page 58

This image shows a blank, aged, cream-colored page, likely an endpaper or flyleaf of a book. The paper has a slightly textured appearance with some minor discoloration and faint smudges, characteristic of old paper. The left edge of the page is bound, showing the stitching and the inner cover material. There is no text or other markings on the page.

AD, CA, DE

Extrait du livre de compte d'Omar Shaab (et livret annexes pour la version complète).

| Vaisseau   | Vecteur de transport | Finis     | Destinations des marchandises   |
|------------|----------------------|-----------|---|
| La Bataine | Le Soudan            | Le Soudan | Indonésie, Indonésie, Panama<br>Kuala Lumpur (Malaysia)<br>Australie - Ce maritime Randolph (Darwin)<br>Shanghai - Ho Fong Import |

Nyarlathotep veut ramener Nitocris à la vie. La Fraternité possède déjà son Collier et sa Couronne. Il ne lui reste plus qu'à voler la Ceinture conservée par la Mosquée Ibn Touloun pour posséder tous les artefacts nécessaires à sa résurrection.

Le sarcophage de la reine a été transporté dans la Grande Salle de Nyarlathotep, loin au-dessous du Sphinx de Gizeh. Il y a un autre passage secret dans la troisième pyramide, il s'enfonce vers l'est dans les profondeurs avant d'aboutir dans le labyrinthe de tunnels creusés dans la roche mère. L'entrée se trouve à presque 30 mètres de la chambre secrète de la reine Nitocris. Le sarcophage entier a été soulevé et déplacé par magie.

### L'histoire que raconte Clive

S'ils parviennent à rester quelques heures sur le site, les investigateurs obtiennent des membres de l'expédition une histoire plus ou moins cohérente. Le groupe avait découvert une salle secrète dans la troisième pyramide (Mykerinos, la plus petite) qui contenait les restes non appréhés mais préservés d'une reine égyptienne inconnue. Aucun hiéroglyphe ne permettait d'identifier le corps, mais les superbes décorations funéraires avaient convaincu le Dr Clive du haut rang de la défunte. Le démenagement du sarcophage et de la momie n'attendaient plus que l'aval des autorités égyptiennes qui avaient surveillé les préparatifs. Seul un coffret d'or finement ciselé avait été enlevé de la tombe. Il contenait des rouleaux de papyrus, « hélas, complètement illisibles », précise froidement Clive. « Le coffret n'avait pas été correctement scellé avant d'être placé dans la tombe ».

Trois nuits plus tard, des cris terribles s'élevaient fait entendre à l'intérieur de la pyramide. Les archéologues qui s'étaient précipités avaient découvert que la momie, le sarcophage et les deux policiers égyptiens de garde avaient disparu sans laisser de traces. Ces derniers n'ont toujours pas été retrouvés et sont présumés morts. Personne ne comprend comment les voleurs ont pu faire disparaître aussi vite les tonnes d'albâtre du sarcophage. L'expédition Clive comptait consacrer plusieurs jours à son déplacement et, pourtant, il ne s'est pas passé plus de vingt minutes entre les cris et l'entrée des archéologues dans la pyramide. La poussière des couloirs ne gardait que les traces bien identifiées des membres de l'expédition et du Département des Antiquités. Aucune traînée de roulement, aucune marque d'arrimage de treuils n'était visible. Tout le monde se dit consterné par cet étrange incident qui risque fort de discréditer tous les efforts de l'expédition.

Personne n'a jamais entendu parler de la fraternité du Pharaon Noir ou du culte de la Langue Sanglante. Personne ne sait rien du travail de l'expédition Carlyle. Clive et les autres connaissent le Pharaon Noir en tant qu'événement historique, mais sans plus. Clive n'a jamais tenté d'identifier la dépouille dans le sarcophage. Nitocris est une possibilité, mais la rigueur scientifique exige que toute annonce à ce sujet soit appuyée par des preuves. Clive, Winfield et Gardner condamnent tous propos relatifs à la résurrection (littérale) de Nitocris comme « superstitions de la pure espèce » ; Sprech se tait ; Broadmoor laisse entendre que la chose est possible.

### • Avis extérieur

Si les investigateurs connaissent déjà le Dr Kafour, il confirmerait que sa résurrection magique est possible, mais... Il n'a jamais entendu parler de la Ceinture, du Collier ou de la Couronne de Nitocris. Broadmoor et Kafour s'accordent pour dire que le moment le plus propice à la résurrection de Nitocris est la nuit de la nouvelle lune ou celle qui précède. Kafour suggère qu'une résurrection de Nitocris - aussi dangereuse que puisse être cette reine - démontrerait surtout que certains travaillent au retour et à l'avènement du Pharaon Noir, que des forces longtemps assoupies se mobilisent de nouveau (Nitocris n'étant qu'un élément important du dispositif).

### • Quelques opinions personnelles

Broadmoor et Gardner sont constamment surveillés et quittent rarement le site. Si les investigateurs parviennent à les rencontrer individuellement, ils racontent une histoire toute différente. À les entendre, Clive leur a montré à Londres des documents qui ne laissent aucun doute sur la présence de la dépouille de Nitocris dans la pyramide. Ils jugent abusif son refus d'identifier les restes découverts. Tous deux sont persuadés que le sarcophage et son contenu n'ont pas été traînés hors de la pyramide.

### Hélop - Le démon

|     |    |              |      |
|-----|----|--------------|------|
| COR | 20 | Endurance    | 99 % |
| DEX | 18 | Agilité      | 90 % |
| FOR | 21 | Puissance    | 99 % |
| TAI | 12 | Complaisance | 60 % |
| INT | 15 | Intuition    | 75 % |
| POU | 25 | Volonté      | 99 % |

### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Mouvement     | 9  |
| Impact        | +2 |
| Points de Vie | 16 |

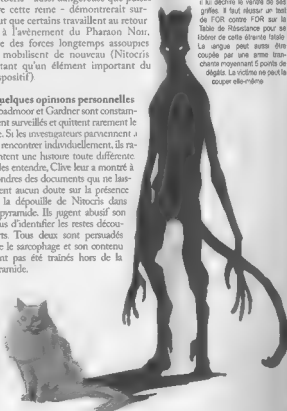
### Compétences

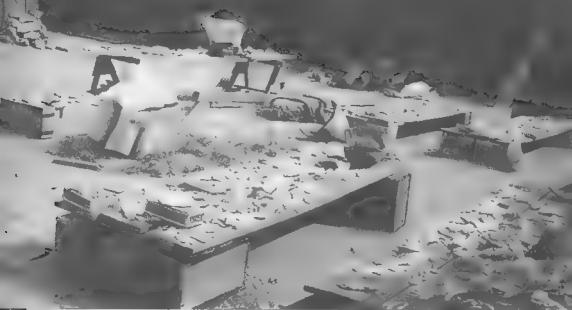
|                    |      |
|--------------------|------|
| Anglais            | 30 % |
| Arabe              | 30 % |
| Copte              | 30 % |
| Égyptien Démotique | 30 % |
| Alphabète          | 70 % |
| Discrétion         | 80 % |
| Pistole            | 75 % |
| Se Cacher          | 75 % |

### Armes

|   |      |
|---|------|
| « Coup de langue »                      | 75 % |
| Asphixie pour les règles de sulfonation |      |
| page 149 du livre de règle de édition   |      |
| « Griffes »                             | 50 % |
| 1D6+2+1D6                               |      |
| « morsure »                             | 35 % |
| 1D6                                     |      |

\* L'attaque de langue est un stupéfiant coup de fouet : une langue rugueuse de près de deux mètres de long s'enroule autour de la gorge de la victime et commence à l'épangier. Généralement, Hélop se transforme alors en démon et, sans cesser d'étrangler sa victime, il lui déchire la viande de ses griffes. Il faut réussir un test de FOR contre FOR sur la Table de Résistance pour se libérer de cette étreinte fatale. La langue peut aussi être coupée par une arme tranchante moyennant 5 points de dégâts. La victime ne peut la couper elle-même.





## James Gardner

Alibi

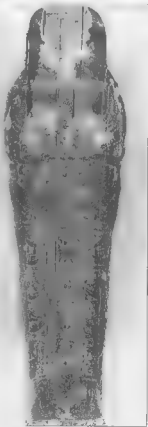
Plus petit et trapu que Winfield, 40 ans, Gardner est un bon archéologue, fortement influencé par Carl Jung. Il est l'auteur de trois livres sur l'Égypte antique, tous mal écrits et mal accueillis, et d'une thèse raisonnablement exacte qui situe un labyrinthe souterrain sous le Sphinx de Gizeh. Depuis le vol de la momie de Néfertiti, il garde sur lui un 32 automatique. Il n'appartient pas à la Fraternité mais ses recherches sur les rêves et l'inconscient collectif l'ont amené à soupçonner la tombe d'être en danger et de représenter le mythe. Clive l'a engagé sur l'ordre de Nyaradhoep et le dieu n'a toujours pas révélé à quel usage il le destine. Gardner est le membre de l'expédition Clive le plus susceptible d'aider utilement les enquêteurs, mais s'il parvient à s'extraire de ce guêpier, il rentrera certainement en Angleterre.

Agatha Broadmoor pense qu'il s'agit là de l'œuvre d'une entité surnaturelle quelconque, « antique et insondable ». Gardner, un sceptique, imagine qu'il existe un passage secret non découvert qui pourrait relier la salle secrète à un endroit quelconque - peut-être une des autres pyramides du site.

La police locale s'était ralliée à cette hypothèse et a passé, en vain, plusieurs journées à rechercher ce passage.

Broadmoor sait que la résurrection de Nitocris nécessite son Collier, sa Couronne et sa Ceinture. Ces trois objets doivent être placés sur la momie de la reine maudite au cours du rituel qui doit la ramener d'entre les morts.

La chose a moins d'importance, mais Gardner pense que la devinette du Sphinx désigne un chef inconnu de l'Égypte antique. Il suppose que son règne est très antérieur à celui du Pharaon Noir (et il se trompe, bien sûr). Il soupçonne aussi l'existence d'un labyrinthe souterrain, voire d'une ville entière, sous le Sphinx et au-delà. C'est pour étudier cette hypothèse qu'il a rejoint l'expédition et il n'a guère apprécié son départ en amont pour Memphis. Clive justifie cette décision qui lui interdit tout accès au Sphinx par le vol du sarcophage : les autorités égyptiennes auraient refusé d'autoriser d'autres fouilles sur place. Gardner n'en croit rien.



[illegible]

**Utilité de ces documents** aiguiller d'une manière moins « subtile » les investigateurs sur la piste de l'expédition Clive et de ses débours.

Cet homme aux cheveux gris et poilés moustachus affecte une indifférence totale aristocratique. Ses poignets roses ne sont sûrs des trois fils d'un aristocrate pauvre dit, Yoshitake à 58 ans et est un excellent anthropologue. En deçà de ses manches ambrées c'est apparemment au cuir depuis trente cinq ans et il a sacrifié sa raison depuis longtemps. Il n'est pas prêt à maigrir l'étendue de ses sourillages, et porte toujours un revolver à l'extérieur du Caire.

**Henry Chiva**

Directeur de l'expédition de même nom,  
archéologue et adorateur du Pharaon Noir

**Niveau : supérieur**

[cf. tableau, p. 306 de L'Appel de Chiva;  
édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 1<sup>re</sup>  
édition française]

**Valeurs dérivées**

|                |    |
|----------------|----|
| Impact         | 0  |
| Ponts de Vie   | 12 |
| Ponts de Magie | 13 |
| Santé Mentale  | 0  |

**Compétences spécifiques (ou spéciales)**

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| Fouler<br>pour le Pharaon Noir | 85% |
|--------------------------------|-----|

**Compétences**

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| Athlétisme                     | 15% |
| Baïon                          | 10% |
| Bibliothèque                   | 65% |
| Credit                         | 65% |
| Discrétion                     | 10% |
| Mythe de Chiva                 | 20% |
| Négociation                    | 35% |
| Persuasion                     | 40% |
| Prémiers Soins                 | 55% |
| Psychologie                    | 20% |
| Astronomie                     | 35% |
| Anthropologie                  | 40% |
| Archéologie                    | 80% |
| Droit                          | 15% |
| Égyptologie                    | 90% |
| Histoire                       | 40% |
| Sciences occultes<br>vigilance | 40% |

**Langues**

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Langue maternelle anglaise | 90% |
| Arabe                      | 50% |
| Égyptien Démotique         | 45% |
| Français                   | 45% |
| Hieroglyphes Égyptiens     | 85% |

**Combat**

|                  |     |
|------------------|-----|
| Gourdin du Coute | 35% |
| Dépôts 108       |     |
| Revolver cal. 38 | 25% |
| Dépôts 1010      |     |

**Grémoire** Appeler Aazoth, Appeler Chiva,  
Contacter Myrathotep, Contacter un  
Habitant des Sables, Contacter une Goule,  
Contacter Yig, Déflagration Mentale, En-  
chantement une Pile, Rattrapement, Invoquer  
un Seigneur des Deux Échelles, Invoquer  
Contacter une Horreur Chasseuse

# LES SABLES LIVRENT UN NOUVEAU TRÉSOR

Une expédition menée par le  
Dr Chiva à Memphis depuis plus  
de dix ans, a permis de faire  
porter ses fruits. Un pharaon, des  
connaissances, furent finalement

trouvés. On est bien sûr un peu  
mécontent de Monsieur Chiva en  
général, mais on ne peut pas  
glaner quelques informations  
supra de ces grandes heures.

Il est bien sûr un peu mécontent  
de voir ses places prises par  
d'autres, mais il ne peut pas  
éviter ses conclusions. Mais alors de quel  
douté en doute des conclusions

Il est bien sûr un peu mécontent  
de voir ses places prises par  
d'autres, mais il ne peut pas  
éviter ses conclusions. Mais alors de quel  
douté en doute des conclusions

*Le Bulletin du Caïre*

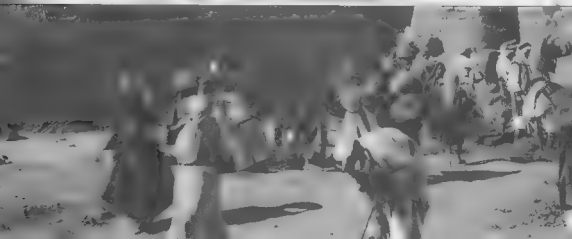
## Deux affaires en si peu de temps !

Des cris dans la nuit !

Il y a eu deux affaires en si peu de temps !  
Le qui est sûr  
prouvés sont revenus du même site  
que celui de notre dernier article, pour ne faire aucun com-  
mence. ce sont des cris qui ont retentis  
Nous qui reprochions à cette expédition  
Nous espérons bientôt des éclaircissements.

*Le Bulletin du Caïre*

Aide de jeu CA-07  
Disparition du sarcophage





Plan de la Mosquée d'Ibn Touloun

## Les machinations de la Fraternité

*Où les investigateurs abandonnent pendant quelques heures bureaucraties affaires et adorateurs égorgeurs pour rencontrer de véritables héros de la lutte contre le Mal*

### La mosquée Ibn Touloun

Faraz Najir a entendu dire que la Fraternité cherchait à s'emparer d'un artefact conservé à la mosquée Ibn Touloun. Les investigateurs devraient s'intéresser à cette piste.

La mosquée Ibn Touloun se dresse à environ 800 mètres à l'ouest de la citadelle de Saladin, au sud des Jardins d'El-Zabk. Pour s'y rendre, le plus simple est de louer une voiture et de suivre jusqu'au bout la Sharia Méhémet Ali avant de tourner à droite, en direction du Nil. La désolation balayée par les vents de la Cité des Morts s'approche à moins d'un kilomètre au sud de la mosquée. Ibn Touloun est la plus vieille mosquée du Caire encore intacte. Elle est moins richement décorée que la plupart des autres lieux saints de la ville. Dans ce lieu consacré, le silence est à l'ordre du jour. Les visiteurs doivent quitter leurs



## Martin Winfield

(Ennemi)

Il est grand, mince, blond, suffisamment maveillant et agressif. Les investigateurs le haïssent d'instinct, ceux qui réussissent un test de Psychologie comprennent à quelle enseigne sadiques ils ont affaire. Il est aussi, archéologue et membre de la Fraternité. Il n'a que 24 ans et son rang dans la hiérarchie du culte britannique est assez modeste. Mais son père est ministre et il ne manque donc pas de relations. Il lit tout par plaisir et adore arracher avec ses renseignements à ses victimes. Winfield porte toujours une cravache sur lui, à laquelle s'ajoute un revolver à l'extérieur du Caire. Il méprise les méthodes de Clive, qu'il juge par trop timorées, mais il craint ses pouvoirs magiques.

**Martin Winfield**  
Membre de l'expédition Clive, archéologue, sadique et adorateur du Pharaon Noir

**Niveau** : supérieur  
(cf. tableau, p. 306 de l'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 1<sup>re</sup> édition française)

### Valeurs dérivées

|                 |    |
|-----------------|----|
| Impact          | 42 |
| Points de Vie   | 13 |
| Points de Magie | 12 |
| Santé Mentale   | 0  |

**Compétence spécifique (ou spéciale)**  
Prendre tout le monde de haut : 90%

### Compétences

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Athlétisme        | 15% |
| Bacul             | 40% |
| Conduite          | 30% |
| Cred              | 30% |
| Discrétion        | 30% |
| Equitation        | 45% |
| Mythe de Cthulhu  | 16% |
| Négociation       | 30% |
| Persuasion        | 50% |
| Archéologie       | 40% |
| Egyptologie       | 55% |
| Sciences occultes | 10% |
| Vigilance         | 45% |

### Langues

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Langue maternelle (Anglais) | 80% |
| Allemand                    | 30% |
| Arabe                       | 70% |
| Français                    | 85% |
| Hieroglyphes égyptiens      | 30% |



|   |     |
|---|-----|
| <b>Combat</b>   |     |
| • Crevache  | 80% |
| • Digéris 102+2 pour 5 minutes de flagellation méthodique |     |
| • Gourdin du Calife                                       | 80% |
| • Digéris 108+2   |     |
| • Fusil de Chasse Calibre 20 (double canon)               | 55% |
| • Digéris 206   |     |
| • Revolver cal. 38  | 45% |
| • Digéris 1010  |     |

**Orimmoir** Contacter une Goule, Domination (cf p.69). Enchanter un Sifflet, Invoker un Byakhee, Paigne de Nyngha



## Agatha Broadmoor

(Indépendant neutre)

Relativement âgée (67 ans), elle est un peu gélasse. Elle ignore tout du Mythe et de la Fraternité. Elle est employée par l'expédition pour ses talents de médium, pour sa capacité à contacter les esprits des morts pendant ses transe. En fait, elle a accepté de venir pour exercer la puissance magique représentée par Nitocris. Depuis la disparition de la momie, elle craint que la reine surgisse de nouveau. Ses transees durent 103 heures et absorbent 5 de ses Points de Magie par heure. Ses séances de spiritisme (ses réunions, ainsi que les appels) ont 75% de chances de produire concrètement un événement (mais en lemmis risques) ou de contacter un mort bien précis. Elle ne garde aucun souvenir de ses transees, ce qui la rend très utile à la Fraternité. Elle prend son don très au sérieux et n'organise pas de « réunion » sans bonne raison.

**Agatha Broadmoor**  
Membre de l'expédition Clive, médium

Niveau : ordinaire  
cf tableau, p. 386 de L'Appel de Cthulhu.  
Au, selon 30<sup>e</sup> anniversaire ou, p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

|                         |    |
|-------------------------|----|
| <b>Valeurs dérivées</b> |    |
| Impact                  | 2  |
| Points de vie           | 9  |
| Points de Magie         | 16 |
| Santé Mentale           | 36 |

**Compétence spécifique (ou spéciale)**  
Entrer en transe 75%

|                    |     |
|--------------------|-----|
| <b>Compétences</b> |     |
| Athlétisme         | 15% |
| Discrétion         | 10% |
| Assommoir          | 40% |
| Archéologie        | 10% |

chaussures à l'entrée et les femmes ne sont pas admises. Au moment des prières, les touristes sont indésirables. Le plan de la mosquée traditionnelle imite la cour de la maison de Mahomet à Médine. C'est là que le grand prophète avait pour la première fois dispensé son enseignement, dans une cour à ciel ouvert, entourée de murs et ombrée sur plusieurs côtés.

Si les investigateurs demandent une audience auprès d'un des ulémas (érudits de l'Islam), ils ont peu de chances de tomber sur celui qui peut les aider. Plus de 30 professeurs dissertent ici quotidiennement sur le Coran, les Hadiths, la géométrie, etc. Rares sont ceux qui ont entendu parler de la ceinture de Nitocris. Si plusieurs des investigateurs réussissent un test de Credit, ou si l'un d'eux parle arabe et réussit un test de Persuasion, les investigateurs apprennent qu'ils devraient s'adresser au Nazir de la mosquée, une sorte d'administrateur civil en même temps qu'un guide spirituel. Ils risquent aussi de tomber sur un interlocuteur vénal qui suggérera à mots couverts qu'un peu d'argent peut faciliter les choses.

Le Nazir, Achmed Zehavi, est très occupé et n'a pas de temps à perdre avec des touristes étrangers, chrétiens de surcroît. Il ne rencontrera les investigateurs que s'ils mentionnent directement la ceinture de Nitocris ou le Pharaon Noir. Dans ce cas, ils sont reçus dans un bâtiment adjacent à la mosquée. Zehavi est un homme patient, doux et pieux. Les récentes tentatives d'effraction dans la mosquée pour voler la cein-

ture l'inquiètent. Il veut apprendre ce que les investigateurs savent à ce sujet, sans toutefois leur révéler où est conservée la ceinture.

Interrogé ouvertement, Zehavi évite délicatement toute question concernant la ceinture à moins qu'il ne croie les investigateurs suffisamment informés ou compétents. Une réussite de Persuasion peut le convaincre d'accepter leur aide. Il les tranquillise alors en leur disant que la ceinture est bien gardée. « Le Maudit ne la prendra pas, Inch Allah. » Une démonstration de magie pourrait l'inciter à montrer cet objet aux visiteurs. Zehavi assume les dieux et séides du Mythe aux démons mentionnés dans le Coran. Il y a mis en place une protection de la ceinture extrêmement sérieuse, mais sa foi ne l'a pas préparé à imaginer un danger à l'échelle mondiale.

## La ceinture de Nitocris

La ceinture est entreposée sous le bureau de Zehavi dans une cave surveillée. On y accède par une porte de fer (FOR 50), toujours verrouillée, située au fond du bureau. Derrière, un escalier s'enfonce de sept ou huit mètres. L'atmosphère fraîche et sèche est celle qui a permis de préserver une si grande part de l'héritage égyptien. Les marches aboutissent à une autre porte de fer (FOR 50) qui ouvre sur une salle nue, aux épais murs de pierre, de 6 x 4,5 x 3 mètres de haut. Un petit coffre placé au centre de la pièce contient la ceinture. C'est en fait une étroite bande de millions d'or au tissage complexe, dont la boucle est ornée d'un gros rubis cabochon (apparemment). Si



on l'étudie de près, le rubis poli semble changer de forme et de couleur.

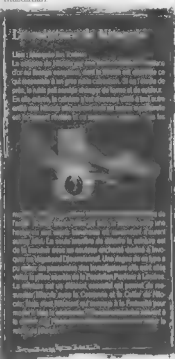
Six ulémas, tous fort âgés et armés de cimetières, gardent la ceinture. Chacun d'eux se détend quelques heures par jour en surface, se promenant et discutant. Il y a donc 50% de chances pour que seuls cinq d'entre eux soient dans la pièce, mais Nessim Efti, le chef des gardes, doit toujours être présent lors d'une attaque. Agé de 90 ans, Efti surveille la ceinture armée de l'épée d'Akmallah, un merveilleux cimetièrre chargé de siècle, qui inflige des dommages normaux à toute entité quel que soit son plan d'origine. Ces hommes ont renoncé à la vie mais pas au service de leur Dieu. Ici, ils témoignent de leur foi, interprètent et méditent en attendant la mort ou une dernière chance de prouver leur ferveur. Deux fois par jour, deux garçons apportent à manger aux gardiens, utilisant la seule clé de la porte (Achmed Zehavi conserve les clés de ces deux portes). Ils assurent rapidement leur service. Ils ne pénètrent jamais dans la pièce mais frappent à la lourde porte et attendent qu'un ou plusieurs gardes viennent chercher les repas. Après cela, ils rendent immédiatement la clé à Zehavi.

Si Zehavi fait suffisamment confiance aux investigateurs, il invite Nessim Efti à leur entretien. Oui, ils savent qu'un Pharaon Noir a existé, un fléau détruit par la puissance d'Allah. Ils connaissent son autre nom, Nyarlathotep, mais ne le prononcent pas à voix haute et n'aiment pas à l'entendre. Les prophéties indiquent que Nitocris, un autre génie maléfique, retrouvera ses pouvoirs grâce à la ceinture et ils veulent empêcher cette restauration. Ces saints hommes ont tenté de détruire la relique, mais elle a, jusqu'ici, résisté à tous leurs efforts. La Fraternité a bien essayé de la voler, mais sa tentative maladroite a facilement été déjouée. Les ulémas ne connaissent pas Omar Shakti qui fréquente des cercles plus mondains. Zehavi et Efti pensent que l'expédition Carlyle a réveillé un mal antique, un mal qui menace maintenant bien des âmes.

Si les investigateurs réussissent à voler la ceinture, la Fraternité s'apprête sans doute et ne manque pas d'envoyer ses hordes fanatiques récupérer cet artefact inestimable. Si ils réussissent à la détruire, elle finit éventuellement de même pour venger cette perte.

En se chargeant de la ceinture, les investigateurs préviennent une puissante attaque contre la mosquée. S'ils parviennent à la cacher, ils vont rendre la résurrection de Nitocris impossible. Zehavi pourra rapidement confirmer ce succès. Si vous le désirez, l'uléma reconnaissant offre l'épée

d'Akmallah à nos occidentaux, à la seule condition qu'ils consacrent leur vie à la lutte contre le mal. Ce parrainage pourrait leur ouvrir bien des portes dans le monde musulman.



### Tragédie à la mosquée Ibn Fouloun

Si les investigateurs ne prennent ni ne détruisent la ceinture, ils peuvent lire, quelques jours plus tard, dans les journaux locaux, un article (Aide de Jeu ADJ-CA-08 page suivante)

### Tragédie à la mosquée Ibn Fouloun

Aide de jeu CA-08

Utilité de ce document Permet de conclure au vol de la ceinture de Nitocris par la Fraternité et à l'imminence de la résurrection de Nitocris.

L'état de choc de Zehavi (mentionné dans l'article) correspond à une catatonie provoquée par la vision d'un Chthonien. Ce monstre s'est creusé un chemin à travers le sol de la pièce où la ceinture était gardée. Grâce à l'épée d'Akmallah, Nessim a réussi à blesser l'énorme bête avant qu'elle ne les emporte, lui et sa lame enchantée.

Les investigateurs qui contactent la police doivent faire des tests de Volonté. Une réussite leur permet d'apprendre qu'Emile Vabreaux, l'expert

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Égyptologie               | 35% |
| Sciences occultes         | 25% |
| Spiritisme                | 75% |
| Vigilance                 | 25% |
| Langues                   |     |
| Langue maternelle Anglais | 70% |
| Arabe                     | 25% |
| Français                  | 20% |
| Hieroglyphes Égyptiens    | 05% |



### Adorateurs de garde

Johannes

Ce sont des adorateurs de la Fraternité qui servent pour aider à la surveillance de l'expédition Cive. « Adorateur des rues et des souks » cf page 41



### Johannes Sprech

(indépendant, neutre)

C'est le quatrième archéologue. Il fit les hiéroglyphes à vue avec une assise sumérienne. Ses lacis avec ses codes et messages chiffrés de toutes sortes lui ont valu la plus grande approbation de l'armée allemande pendant la Première Guerre mondiale. Sprech est un occultiste relativement renommé. Il cherche les objets magiques qui pourraient sortir l'Allemagne de son agonie actuelle et lui faire retrouver sa place qui lui est due sur le trône des nations. Ses études occultes lui ont apporté qu'un dragon « der Volk » allait bientôt surgir, mais il ne sait pas trop qui il peut être. Les shédes de Nyarlathotep ont ouï des plans pour le parti Nazi et ils essaieront de garder Sprech vivant dans la mesure du possible. Il y a

même 5% de chances pour que Nyarlathotep le ramène une fois à la vie. Sprech est un fanatique de la culture physique de 29 ans, qui se livre généralement à aube pour pratiquer des exercices exténuants et prendre une douche froide. Cela lui permet de maintenir sa physionomie sèche dans ses costumes en toile d'araignée, même que ne relèvent pas sa chevelure blonde courte et son teint plutôt blanc.

**Note :** Si un investigateur est amené à mourir en Égypte, Sprech peut constituer un excellent personnage de remplacement. Une petite remise en forme sera toutefois nécessaire. Le travail vers la future désambiguïsation des investigateurs fera par exemple très bien l'affaire.

**Johannes Sprech**  
Membre de l'expédition Clive,  
archéologue et mystique allemand

#### Caractéristiques

|     |    |              |     |
|-----|----|--------------|-----|
| APP | 10 | Présence     | 50% |
| CON | 16 | Endurance    | 80% |
| DEX | 16 | Agilité      | 80% |
| FOR | 13 | Plaisance    | 65% |
| INT | 12 | Compétence   | 60% |
| EDU | 17 | Connaissance | 85% |
| POU | 16 | Intuition    | 80% |
| INV | 17 | Volonté      | 85% |

#### Valeurs dérivées

|              |    |
|--------------|----|
| Impact       | 42 |
| Poids de vie | 14 |
| Santa Monica | 50 |

**Compétence spécifique (ou spéciale)**  
Servir l'Allemagne sans faillir 70%

#### Compétences

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| Athlétisme              | 40% |
| Conduite                | 40% |
| Crédit                  | 25% |
| Crochetage              | 20% |
| Déduction               | 50% |
| Équitation              | 25% |
| Alchimie / décodage     | 50% |
| Mythologie du Chthonien | 94% |
| Négociation             | 30% |
| Persuasion              | 40% |
| Pisier                  | 20% |
| Psychologie             | 15% |
| Sciences formelles      |     |
| astronomie              | 20% |
| Sciences humaines       |     |
| archéologie             | 60% |
| histoire                | 20% |
| Sciences occultes       | 70% |
| visage                  | 50% |

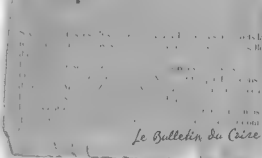
#### Langues

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Langue maternelle (Allemand) | 85% |
| Arabe                        | 55% |
| Anglais                      | 70% |
| Égyptien                     | 35% |
| Hébreu                       | 85% |

#### Combat

|   |     |
|---|-----|
| Couleur de Combat                                   | 25% |
| Dégâts 10+2 (dans un écu attaché à sa jambe droite) |     |
| Bagarre   | 65% |
| Pratiques Automatiques du 45 Luger                  | 65% |
| Dégâts 10 0+2 (toujours dans un holster)            |     |

## Tragédie à la Mosquée Ibn Touloun



Le Bulletin du Caire

Acte de jeu CA-06 "Tragédie à la Mosquée Ibn Touloun"

### Horreurs souterraines

Les adorateurs défilent ouvertement vers leurs cérémonies abjectes. La piste est toute tracée mais ces térobreurs couloirs des profondeurs sont hantés par l'horreur.

« C'est alors que le soubre du Sphinx nous parut vaguement déplaçant. Il évoquait ces légendes de passages souterrains creusés sous la monstrueuse créature, des passages qui descendent et descendent encore, jusqu'à ces abîmes auxquels personne n'osa penser, des abîmes liés à des mystères plus anciens que l'Égypte dynastique de nos loules, des abîmes qui entretiennent un sinistre rapport avec l'omniprésence de ces deux animaux à tête animale dans l'antique panthéon égyptique ».

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini  
Propos des Pharaons

### Les portes de l'horreur

Comme indiqué sur le plan de la page 65, quatre entrées proches du Sphinx conduisent au labyrinthe souterrain si brillamment prédit par James Gardner. Les deux puits funéraires (entrées B et C) ne représentent qu'une petite partie de la collection de puits qui entoure les pyramides de Gizeh. Si les investigateurs se mettent à chercher une entrée quelconque, demandez un test de Volonté. Une réussite signifie qu'ils trouvent l'un des puits funéraires ou l'entrée secrète (D) près de la pyramide de Mykerinos. Indiquez simplement que le puits semble conduire « quelque part ». Déterminez au hasard l'entrée découverte : B, C ou D. Ils ne trouvent l'entrée A que s'ils se mêlent aux adorateurs lors d'une cérémonie nocturne.

### Entrée A

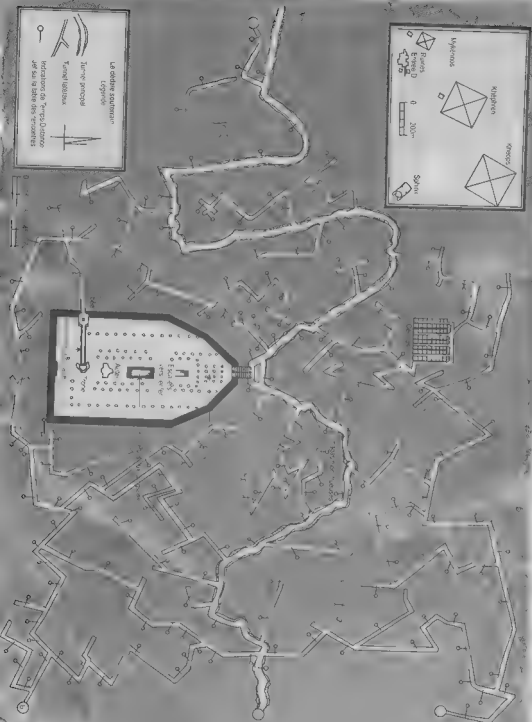
C'est une entrée magique, une stèle érigée devant le Sphinx par Thoutmôsis IV. Ses quatre côtés racontent une longue histoire : comment Thoutmôsis

scientifique de la police carote, a trouvé une substance étrange sur les lieux de l'attaque ; des échantillons ont été envoyés à des laboratoires parisiens et genevois pour analyses approfondies.

Une seconde réussite de Volonté, Persuasion ou Baratin apporte aux investigateurs un rendez-vous avec Emile Vabreaux, un scientifique subtil et imperturbable. Dans les décombres de la cave, Vabreaux a récolté quelque trois kilos d'un tissu corporel qui lui est totalement inconnu. Une des surfaces semble constituée d'un tégument naturel, les autres montrent une série de couches. Apparemment, ces échantillons ont été découpés par un instrument excessivement effilé. La plupart se trouvent dans une réserve frigorifique de son laboratoire du Caire, mais ils se dégradent déjà malgré la température inférieure à zéro.

Ce mystérieux tissu est, en fait, de la chair de Chthonien, taillée par les furieuses attaques de Nessim Efti. Si les investigateurs possèdent l'exemplaire du Peuple du Monolithe relié en peau de Chthonien, ils peuvent le montrer à Vabreaux qui y reconnaîtra la texture de surface de ses échantillons. A vous de décider si Vabreaux devient un allié majeur des investigateurs. Il est vraisemblable qu'il entretient déjà des relations avec Nigel Wassif, même si leurs tempéraments ne les rapprochent pas.

Une fois la ceinture de Nitocris entre les mains de la Fraternité, les investigateurs n'ont aucune chance de la récupérer avant la nuit de la résurrection.





## Ulémas de garde

Fig. 01

Docteur d'une quarantaine d'années à la barbe bien taillée et au regard bienveillant, ses cheveux, gardés des traditions musulmanes de la mosquée, sont d'un blanc éclatant et coiffés d'une tresse se dénouant de leur naturel carme pour déborder l'on Toulous et ses trésors. Même avec ses faibles moyens physiques.

Niveau : ordinaire  
Tel. 06 00 00 00 00 de L'Appel de Cthulhu, édition 50<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 1<sup>re</sup> édition française

### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | 0  |
| Points de Vie | 10 |
| Santé Mentale | 85 |

### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Protéger la Mosquée   | 85% |
| Compétences           |     |
| Athlétisme            | 40% |
| Connaissance du Coran | 75% |
| Discrétion            | 30% |
| Sciences occultes     | 05% |
| Vigilance             | 55% |

### Langues

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Langue maternelle (Arabe) | 55% |
| Anglais                   | 20% |

### Combat

|              |     |
|--------------|-----|
| • Cimetière  | 20% |
| Dégâts 106+2 |     |

## Émile Vabreaux

(Indépendant/Neutre)

Émile Vabreaux est un homme un peu plus grand que la moyenne, dont le costume ne cache pas l'aspect maigre. Cet expert de la police scientifique du Carré est un véritable savant, froid et logique. Vabreaux est, de par sa position, en relation avec toutes les polices d'Égypte mais entretient également des correspondances très régulières avec des centres scientifiques étrangers - et en particulier en France, son pays d'origine - car il ne peut pas faire réaliser l'ensemble des analyses nécessaires uniquement s'il y va.

Compétence : Deployer son expertise médico-légale 70%

a découvert le Sphinx enseveli sous les sables et comment il l'a déterré. Treize hiéroglyphes disséminés sur la face avant forment un motif subtil. Réunis, ils forment une phrase :

*Puissant Est Le Dieu Dont le Souffle Apporte la Mort Et Dont la Forme Apporte la Vie !*

Si ce passage est récité la nuit à voix haute en égyptien antique (prononciation démodée) et que le récitant sacrifie 12 Points de Magie à la stèle, celle-ci devient intangible et translucide (elle reste visible). Cette dématérialisation dure 2 minutes. Un investigateur doté d'une compétence en Hiéroglyphes Égyptiens supérieure à 10% pourrait deviner la prononciation de la phrase rituelle, mais il faut d'abord réussir un test de Vigilance pour repérer les hiéroglyphes et un test de Mythe de Cthulhu pour les remettre en ordre. Parmi les adorateurs, seul le Grand Prêtre connaît la phrase rituelle d'ouverture. Dès qu'il a sacrifié ses Points de Magie, il entre suivi de la foule empressée de ses ouailles démentes.

Dès qu'on pénètre dans la stèle, on se retrouve instantanément dans une salle (le A cerclé sur le plan) desservie par un tunnel. Il n'y a plus aucune trace du monde extérieur qui est maintenant 60 mètres plus haut. Si on invoque le nom de Nyarlathotep au centre de la pièce, on se retrouve immédiatement téléporté à la surface.

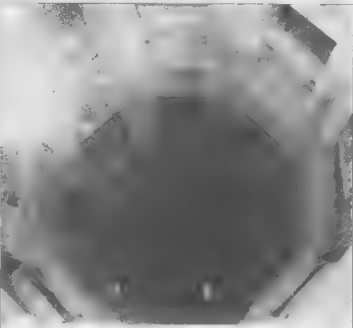
Les investigateurs déguisés en adorateurs (ou non) peuvent librement emprunter la stèle tant que le sortilège d'ouverture est actif.

### Entrée B

Cette seconde entrée (le B cerclé sur le plan) n'est qu'un simple trou dans le sol à quelques 300 mètres au sud de la stèle. Le puits descend verticalement sur une quinzaine de mètres avant de s'incliner vers l'ouest pour suivre une pente de presque 20 degrés sur 60 autres mètres. De temps à autre, les adorateurs y jettent ou descendent une victime ou, plus simplement, des ordures. Le trou est protégé par une clôture et il est tout juste assez large pour un grimpeur. L'escalade y est presque impossible sans équipement (réussite spéciale requise au test d'Athlétisme dans ce cas). Les prises sont rares et les surfaces souvent visqueuses - Nyarlathotep sait pourquoi !

### Entrée C

La troisième entrée (le C cerclé sur le plan) est un autre puits funéraire, à 300 mètres au nord cette fois-ci. Il est très semblable à celui de l'entrée B si ce n'est qu'il comporte plusieurs décrochements avant de se transformer 15 mètres plus bas en une pente abrupte. Encore une fois, les parois lisses et gigantesques compliquent les tâches des réusistes qui sont requies aux tests d'Athlétisme sans cesse.



## Table des rencontres

Cette entrée (le D cercle sur le plan) est dissimulée par une dalle apparemment antique au milieu du champ de tombes qui s'étend à une cinquantaine de mètres au sud-est de la pyramide de Mykenos. Elle rejoint rapidement l'important tunnel qui serpente jusqu'à la tombe secrète de la reine Nitocris à l'intérieur de la pyramide. La pente dallée ne nécessite aucun test d'Athlétisme.



### Le tunnel principal

Dans les profondeurs, le silence est absolu et oppressant. Tous se sentent crasés par le poids fantastique des pierres et de la terre au-dessus des têtes. Des courants d'air erratiques menacent parfois de souffler bougies et torches.

Le tunnel principal serpente de la tombe secrète de Nitocris jusqu'à la salle d'entrée sous la stèle de Youthmôsis IV (Entrée A). Il court ainsi sur environ un kilomètre et demi mais la distance en ligne droite est moitié moindre. La Grande Salle de Nyarlatotep, où se déroulent les abominables cérémonies, est située à peu près à mi-chemin. Ce tunnel est de pierre taillée et de facture manifestement humaine. Il reste strictement horizontal et ses dimensions, hauteur, largeur, ne descendent jamais au-dessous de deux mètres cinquante.

Pas de lumière ici, si ce n'est les fluorescences de quelques champignons gluants et répugnants, des lueurs d'un vert putride ou d'un pourpre blafard. Les parois sont souvent percées par d'autres tunnels ou de petites alcôves. Des images repoussantes couvrent les murs : des hommes à têtes d'animaux, des animaux dotés de membres humains, des entités inconnues s'activant à des rites cruels, répugnants et obs-

## Table des rencontres

100% Nécessaire

14

5 Un investigateur tire au hasard jébruche et tombe. Une immense épineuse et lumineuse colle à ses muscles, par couilles et ses genoux : impossible de s'en débarrasser.

6

7 Un investigateur tire au hasard glace et tombe. déchirant son pantalon ou sa chemise.

8

9 Une épineuse pousse environ scellée les investigations. Elle est un test d'Endurance à 20%, la rend plus de violence mortelle qui leur infligent tout déplacement pendant ce round.

10

11 Des rires étouffés, grognements ou gémissements mortels se font entendre dans les ténèbres. Il peut s'agir d'un test de peur ou d'une épineuse cacophonie.

12

13 Un petit rucher local du plafond sur l'investigateur qui a obtenu le test de Vitesse le plus élevé. La chance réside dans la faiblesse des dommages : 100% d'écarts (surtout si porte un chapeau).

14

15 Sur l'écaille de Trouver Oubli Caché, les investigateurs remarquent que le sol du tunnel est bordé de roses noires comme du jais. Le premier qui en cueille une se voit infliger 100 points de dommages.

16

17 Pour les tunnels secondaires uniquement : la porte d'entrée devient soudain beaucoup plus difficile. Un test d'Athlétisme se traduit par une chute au milieu des débris de roc. On se inflige 104 points de dommages sans réussite d'Athlétisme.

18

19 Un petit test et profitez. Des écueils de Trouver Oubli Caché se trouvent à l'entrée des tunnels secondaires.

20

21 Pour les tunnels secondaires uniquement : on goulle s'est ouvert dans le tunnel à mesure au moins trente mètres de profondeur et ses flancs sont à pic et glissants. Laissez 104 pour déterminer sa largeur : 1 = 1,50 m, 2 = 3 m, etc. Les investigateurs qui n'ont pas importé de cordes vont devoir mourir.

22

23 100%4. Enfants du Sphinx tentent de s'emparer d'un investigateur (niveau secondaire) au deux tours. Les investigateurs doivent passer un test d'Athlétisme à 100% pour éviter d'être capturés.

24

25 Pour les tunnels secondaires uniquement : on goulle s'est ouvert dans le tunnel à mesure au moins trente mètres de profondeur et ses flancs sont à pic et glissants. Laissez 104 pour déterminer sa largeur : 1 = 1,50 m, 2 = 3 m, etc. Les investigateurs qui n'ont pas importé de cordes vont devoir mourir.

26

27 100%4. Enfants du Sphinx tentent de s'emparer d'un investigateur (niveau secondaire) au deux tours. Les investigateurs doivent passer un test d'Athlétisme à 100% pour éviter d'être capturés.

28

29 Un investigateur tire au hasard fait un test de Santé Mentale : 57% le rate. Il se rend compte que le tunnel se dilate et se contracte selon un rythme bien précis, le rythme d'une respiration. Porte de Santé Mentale 2100%3 points.



Achmed Zehavi  
(Abe)

Achmed Zehavi est le patriarche (73 ans) des gardiens de la Ceinture de Nitocris et l'un des responsables de la Mosquée d'Ibn Touyou dans sa position de hazzar. Cet homme très difficile à rencontrer est un vénérable vieillard au visage barbu par les décennies et à la longue barbe blanche. Il se dégage une grande noblesse de sa personne, mais également une sorte d'inquiétude ou de vigilance constante. C'est un homme qui ne prend pas une décision à la légère et s'y tient une fois prise.

Achmed Zehavi  
Hazzar d'Ibn Touyou  
Niveau : supérieur  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Chulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

### Compétences

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | 2  |
| Points de Vie | 9  |
| Endurance     | 70 |

### Compétence spécifique (ou spéciale)

|          |     |
|----------|-----|
| Le Coran | 99% |
|----------|-----|

### Compétences

|                    |     |
|--------------------|-----|
| Athlétisme         | 15% |
| Détection          | 10% |
| Mythe de Chulhu    | 10% |
| Négociation        | 50% |
| Premiers Soins     | 75% |
| Sciences formelles |     |
| - astronomie       | 25% |
| - archéologie      | 35% |
| - droit musulman   | 80% |
| - histoire         | 55% |
| Sciences occultes  |     |
| - vénération       | 70% |

### Langues

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Langue maternelle (Arabe) | 99% |
| Anglais                   | 40% |
| Français                  | 75% |
| Hieroglyphes Égyptiens    | 15% |

### Combat

|             |  |
|-------------|--|
| Arme La loi |  |
|-------------|--|



## Nessim Efti

Avic

Nessim Efti est un tout petit homme, qui semble fragile comme une feuille (50 ans) et qui pourrait s'envoler au moindre coup de vent. Il arbore une moustache blanche qui masque sa bouche et son regard est indéchiffrable tant ses yeux sont cachés derrière les lentes de ses lunettes. Il ne faut pas se laisser endormir par son apparente fragilité et sa petite voix éraillée, car Nessim, en tant que chef des gardes de la Ceinture, reste un redoutable adversaire.

### Nessim Efti

#### Porteur de l'Épée d'Akmallah

Niveau : ordinaire

(cf. tableau p. 206 de L'Appel de Chahar, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française).

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | 0  |
| Points de Vie | 10 |
| Santé Mentale | 75 |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

|          |     |
|----------|-----|
| La Corne | 95% |
|----------|-----|

#### Compétences principales

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Athlétisme                   | 15% |
| Discrétion                   | 10% |
| Médecine                     | 25% |
| Mythe de Chahar              | 10% |
| Négociation                  | 50% |
| Persuasion                   | 70% |
| Astronomie                   | 15% |
| Archéologie                  | 10% |
| Droit musulman               | 95% |
| Sciences humaines : histoire | 80% |
| Sciences occultes            | 05% |
| Vigilance                    | 70% |

#### Langues

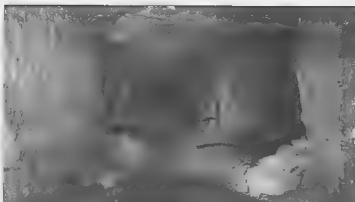
|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Langue maternelle (Arabe) | 95% |
|---------------------------|-----|

#### Combat

|                    |     |
|--------------------|-----|
| • Cimetière d'Efti | 45% |
|--------------------|-----|

Dégâts : 106x2

Note : L'Épée d'Akmallah, est une arme magique qui inflige des dommages normaux à toutes les créatures, quel que soit leur plan d'existence.



cènes. Si les investigateurs ont assez de lumière pour percevoir clairement ces images, ils risquent à plusieurs reprises de perdre 1D3 points de Santé Mentale.

### Les autres tunnels

Certains de ces obscurs passages ont manifestement été taillés dans la roche, d'autres semblent avoir été creusés par les eaux ou n'être que de simples fractures. Quelques-uns paraissent, par contre, avoir été percés à l'acide ou par les dents et les griffes de créatures d'un autre monde. Sur la carte de la page 63, le dédale de tunnels est représenté par un ensemble de traits droits, car la direction générale de ces passages reste en effet constante sur d'assez longues distances. Mais les angles des murs, du sol et du plafond changent perpétuellement et les tunnels peuvent rétrécir jusqu'à ne mesurer plus qu'une soixantaine de centimètres de large ou atteindre les quatre ou cinq mètres en largeur comme en hauteur. Plus important, la pente varie constamment et les meilleures torches électriques ne peuvent éclairer bien loin dans ces montagnes russes. Cette géométrie chaotique a quelque chose d'organique comme si une énorme bête extraterrestre avait été emprisonnée dans la pierre puis s'en était libérée, les investigateurs rampant maintenant dans les espaces laissés par ses os et cartilages. Ces angles de vision inconstants vont vous obliger à contrôler l'ordre de marche en permanence pour vérifier que fusils et sortilèges sont à portée.

### Les rencontres

La carte présente deux types de tunnels, le tunnel principal et le dédale de ses affluents. Le premier correspond à la double ligne large qui serpente à travers

la carte, les autres aux lignes doubles plus fines qui partent dans toutes les directions. Les deux types sont coupés par de courtes barres à intervalle régulier. Lorsque les investigateurs arrivent au niveau d'une de ces marques, faites un test sur la Table des rencontres sous le Grand Sphinx. Les barres sont espacées d'une soixantaine de mètres dans le tunnel principal et d'une trentaine dans les tunnels secondaires. Dans les deux cas, cet intervalle représente environ une minute de déplacement prudent et silencieux.

Vous pouvez, si vous le désirez, ajouter des rencontres ou les ignorer. Pour un usage intensif, la Table des rencontres devra plutôt être étoffée. Les épisodes facultatifs qu'elle propose peuvent, suivant le cas, affaiblir un groupe, mettre ses nerfs à l'épreuve ou souligner les forces effroyables qui s'opposent aux investigateurs. Même les rencontres de hasard doivent avoir une justification dramatique : si la partie se déroule déjà à merveille, oubliez-les.

### La Grande Salle de Nyarlathotep

Ce vaste hall est le centre rituel de la Confrérie du Pharaon Noir. Des Enfants du Sphinx, 2D10, gardent ce lieu sacré. On y accède par un large escalier qui part du tunnel principal, trente mètres plus haut. Ce temple du Pharaon Noir n'est éclairé que par quelques torches, comme il se doit. Elles montrent le chemin et illuminent les vastes cours intérieures, se réfléchissant sans fin sur les murs luisants de marbre noir. Les emplacements spécifiés sur la carte sont décrits ci-dessous. Le sol est de marbre noir moucheté de blanc. Les adorateurs prétendent que chaque tache représente une âme capturée par leur Seigneur. Ce dallage est extraordinairement lisse et luisant. La





## Avatar do Nyarsthoq

« Et elle émerge enfin... Le Grand Sphinx ! Quelle effroyable monstruosité était-il censé représenter ? Ce monstre à cinq têtes aussi gros qu'un hippopotame... le monstre à cinq têtes... une simple porte... »

| Sphinx Noir |     |           |      |
|-------------|-----|-----------|------|
| CON         | 410 | Endurance | 99 % |
| DEX         | 9   | Agile     | 45 % |
| FOR         | 800 | Powerance | 99 % |
| TAI         | 350 | Compuence | 05 % |
| INT         | 26  | Intuition | 99 % |
| ROL         | 75  | Violence  | 99 % |

\*Note : Au vu de la puissance de la créature, vous pourriez tout à fait vous affranchir de ses caractéristiques à l'exception de la perte de SAN. Cela vous évitera les jets de dés inutiles si les investigateurs osent se confronter à elle.

Un second test de Trouver Objet Caché permet de déceler un étroit escalier sans rampe qui descend dans la fosse. Au bas des marches glissantes de marbre noir, un radeau cérémoniel tout aussi noir est amarré. Poussé à

Un pont relie le trône au mur ouest de la salle. Ses piliers sont eux aussi sculptés d'horribles créatures et de tentacules contorsionnés. Dépourvu de rampe, il est taillé dans la même pierre verte et bilieuse que le trône et traverse une moitié de la salle à hauteur de ce-

lui-ci (9 m) Nitocris et son cortège de prêtres et prêtresses faisaient autrefois leur entrée par ce pont, écrasant de leur majesté les foules délirantes assemblées plus bas.

#### La stèle

Une stèle se dresse sur le pont juste avant qu'il ne rejoigne la paroi ouest. Elle est de la même taille que celle plantée devant le Sphinx mais ses inscriptions sont différentes. L'une et l'autre ont la même fonction et seuls les prêtres de la Fraternité connaissent l'invocation qui permet de se transporter individuellement de la salle d'entrée à cette stèle. Une fois rendues intangibles, les deux stèles mènent à la salle d'entrée, le A encadré de la carte.

Cachée derrière la stèle, une porte non verrouillée marque l'extrémité du pont. Elle donne sur un des tunnels secondaires. Les investigateurs pourraient accéder à la Grande Salle par ce passage et observer les événements depuis leur cachette derrière la stèle.

#### L'énorme trou

Derrière le trône, le mur est percé d'un énorme trou irrégulier, d'environ 30 m sur 40. La roche a d'évidence été arrachée par une force monstrueuse. La faille reste toujours absolument noire quelle que soit la quantité de lumière dirigée à l'intérieur. Si un éclaireur y pénètre, il ne voit rien, n'entend rien, ne sent rien. Il revient après 1D6 minutes, sûr d'avoir tout visité mais sans rien à signaler. C'est une brèche vers nulle part.

C'est bel et bien le cas puisqu'il s'agit d'un portail interdimensionnel entre la Terre et un plan particulièrement agréable à Nyarlathotep. Si on lui sacrifie 20 Points de Magie suivant le rituel adéquat, le trou transporte ses visiteurs vers Nyarlathotep. Le rituel en question figure dans la traduction latine de Olaus Wormius du *Necronomicon*, une interpolation anonyme apparemment.

La brèche permet aussi au Sphinx Noir, un monstrueux rejeton de Nyarlathotep, d'accéder à la Grande Salle. Sa vue coûte 5/1D100 points de SAN, mais il n'apparaît là que pour les cérémonies nocturnes, après lancement du sortilège. Invoquer le Sphinx Noir. Se cacher dans le trou quand il va être invoqué n'est vraiment pas une bonne idée.

C'est l'énormité du Sphinx Noir qui a dicté les dimensions fantastiques de ce temple sacré.



## Enfants du Sphinx

« Je ne regarderai pas la procession de ces choses, décidai-je désespérément en entendant leurs articulations grimpantes et leur respiration asthmatique par-dessus la morte musique et cadences. Heureusement, elles ne parlaient pas, mon Dieu. Leurs torches folles couronnaient à projeter des ombres à la surface de ces colonnes stupéfiantes. Des hippopotames ne devraient pas avoir de mains humaines et porter des torches des hommes ne devraient pas avoir des têtes de crocodile. »

• H.P. Lovecraft: Prisonnier des Pharaons

Ces rejetons du Sphinx présentent une grande diversité. Lovecraft parle d'hommes à têtes de taureaux ibis, faucons et chats, et de choses se déplaçant sans tronc au-dessus de la taille. Toutes les combinaisons homme-animal de la mythologie et de la religion égyptienne sont possibles. En dehors des « choses qui se déplacent sans tronc au-dessus de la taille », tous les Enfants du Sphinx disposent d'une forme quelconque d'attaque. Dans cette campagne, on ne trouve ces créatures que sous le Grand Sphinx, mais on pourrait très bien les rencontrer en tout lieu de l'Égypte des pharaons à l'ère sa marquée.

### Quelques Enfants du Sphinx

| Caractéristiques | Dés   | Moyenne |
|------------------|-------|---------|
| CON              | 206+8 | 13      |
| DEX              | 206   | 7       |
| FOR              | 406   | 14      |
| TAI              | 306   | 10-11   |
| INT              | 306   | 10-11   |
| POU              | 306   | 10-11   |

### Valeurs dérivées

|                      |    |
|----------------------|----|
| Mouvement            | 7  |
| Impact moyen         | +2 |
| Points de Vie moyens | 12 |

### Armes

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| • Coup de bec d'ibis       | 25% |
| Dégâts 103 + mp            |     |
| • Coup de bec de faucon    | 30% |
| Dégâts 104 + mp            |     |
| • Coup de corne de taureau | 35% |
| Dégâts 204                 |     |
| • Coup de Pied (Ibis)      | 25% |
| Dégâts 106 + mp            |     |
| • Coup de Pong (Ibis)      | 40% |
| Dégâts 103 + mp            |     |
| • Morsure d'hippopotame    | 35% |
| Dégâts 206                 |     |
| • Morsure de crocodile     | 35% |
| Dégâts 1070                |     |
| • Morsure de guépard       | 40% |
| Dégâts 106                 |     |

Ils sont tous capables de frapper avec les pieds et les mains. La plupart ne possèdent pas d'armes de mêlée. Ils chargent en groupe, renversant leurs victimes et infligent alors leurs attaques.



## Une cérémonie spéciale pour la Reine Nitocris

Si la Fraternité parvient à voler la Ceinture de Nitocris à la Mosquée Ibn Touloun, elle essaie de ressusciter cette reine antique. La prochaine grande cérémonie mensuelle lui est consacrée et vous devez vous efforcer d'y conduire les investigateurs.

Deux prêtres sont présents, dont Omar Shakti et Martin Winfield, de même que 100 Enfants du Sphinx et 800 adorateurs. Le Dr Henry Clive fait partie du nombre et ses collègues d'expédition sont aussi là – mais en tant que victimes. Le vacarme des cris et hurlements est particulièrement intense et soutenu. L'horrible cérémonie suit une série d'étapes abominables.

Les officiants obligent d'abord Agatha Broadmoor à utiliser ses pouvoirs pour contacter l'esprit de Nitocris, tandis que les adorateurs jettent des centaines de victimes aux sangsues. Les cadavres ensangues sont empilés devant le trône monumental. Shakti pousse le sarcophage maintenant vide de Nitocris au bas de l'autel où il écrase quelques adorateurs douloureusement surpris.

Puis les prêtres entourent Broadmoor et Gardner et leur tranchent la gorge. Le sang est absorbé par la momie flétrie, allongée sur le bloc sacrificiel, et sa chair desséchée reprend lentement couleur et

substance. Dangereusement belle, la Reine Goule se relève enfin. On allume alors les braseros qui flanquent le trône et Nitocris gravit lentement l'amoncellement de cadavres jusqu'à son siège. Un Enfant du Sphinx lui apporte un gobelet de sang frais ; elle le déguste et annonce qu'il est temps d'Invoker le Sphinx Noir. Joignant ses Points de Magie à ceux de Shakti, Clive et Winfield, elle lance le sortilège Contacter Nyarlathotep. Le Sphinx Noir apparaît et pose une patte sur le siège situé à côté du sien.

La vue de cet horrible rituel coûte, jusqu'à l'apparition de l'immonde Sphinx Noir, 4/1D20 points de SAN. Les pertes de Santé Mentale occasionnées par l'apparition de cette effroyable créature sont données dans la section consacrée à l'énorme Trou. Après cela, il n'est pas sûr qu'un investigateur soit capable d'assister à la suite. Hypnotisés par l'abominable bête, tous miment sa gloutonnerie comme des somnambules.

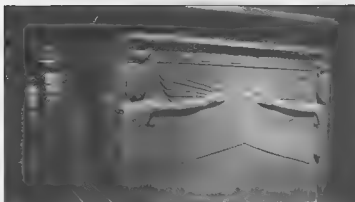
Une fois rassasié, le Sphinx se retire dans son antre obscur. La cérémonie s'achève et les adorateurs s'éparpillent ou chancelant dans la paisible nuit égyptienne.

### Échec à la Reine

Détruire la momie avant le rituel de résurrection n'est pas facile. Le feu, l'acide, les explosifs, les sortilèges et les armes ne l'affectent pas ; il n'est même pas possible d'ôter les bandelettes. Il existe pourtant trois moyens d'empêcher la résurrection, même s'ils sont beaucoup moins évidents.

Le premier consiste à détruire un des trois objets nécessaires : la Couronne, la Ceinture ou le Collier. Ils sont, comme la momie, protégés contre toute destruction ordinaire, mais chacun d'eux est vulnérable à une magie particulière. La Couronne peut être détruite par un sortilège de Flétrissement infligeant au moins 10 points de dommages. Le Collier peut être dissout dans une solution de Breuvage de l'Espace (plusieurs doses). La Ceinture peut être tranchée par un couteau enchanté pour Invoker un Vagabond Dimensionnel. Une fois la cérémonie commencée, il devient bien difficile de détruire un de ces trois objets du pouvoir.

La seconde méthode consiste à Contacter Nodens. Si le sortilège fonctionne, le Seigneur du Grand Abîme apparaît et donne à l'invocateur une dague et des instructions. Il faut plonger la lame dans l'œil gauche de la momie. Celle-ci tombera alors en poussière, poussière qu'il faudra épar-



#### Un échantillon de monstres à tête animale (10 monstres)

|     |    |           |      |
|-----|----|-----------|------|
| CON | 15 | Endurance | 75 % |
| DEX | 8  | Agilité   | 40 % |
| FOR | 15 | Puissance | 75 % |
| TAI | 12 | Curiosité | 90 % |
| INT | 5  | Intuition | 25 % |
| POU | 10 | Volonté   | 50 % |

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Mouvement     | 7  |
| Impact        | +2 |
| Points de Vie | 14 |

#### Armes

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| • Coup de Bec*                | 25% |
| Dégâts "D3 (lbe) +1D4         |     |
| • Coup de Bec*                | 30% |
| Dégâts "D4 (Faucon) +1D4      |     |
| • Coup de Corne*              | 35% |
| Dégâts 2D4 (Taureau) +1D4     |     |
| • Coup de Pied                | 25% |
| Dégâts "D6 (lous) +1D4        |     |
| • Coup de Prong               | 50% |
| Dégâts "D3 (lous) +1D4        |     |
| • Coup de Tête*               | 35% |
| Dégâts 2D6 (Hippopotame) +1D4 |     |
| • Morsure*                    | 35% |
| Dégâts "D10 (Crocodile)       |     |
| • Morsure*                    | 40% |
| Dégâts "D6 (Guépard)          |     |

\* Un seul type de dégâts selon le type de monstre (Taureau, lbe, Hippopotame, Crocodile, Guépard ou Faucon)

• Perte de SAN D1D8 points

pillier pour qu'elle ne puisse servir à aucune résurrection. Un coup de cette dague peut aussi tuer toute personne déjà ressuscitée et désintégrer la plupart des cadavres protégés par magie. Elle inflige les dégâts normaux malgré l'étrangeté de sa forme et de sa décoration. Si son possesseur mène sa mission à bien, la même nuit, Nodens envoie 1D3 Maigres Bêtes de la Nuit récupérer son bien. Le Masque de Hayama, décrit page 51 du chapitre américain, peut faciliter ce Contact.

La troisième méthode est la plus simple mais la moins honorable. La mort d'Agatha Broadmoor interdirait tout rituel de résurrection puisque les adeptes ne connaissent aucune autre personne dotée des mêmes pouvoirs. Ne suggérez en aucun cas la chose, même à travers les personnages non joueurs. Un des investigateurs peut tout de même deviner son rôle dans cette affaire et une réussite de Trouver Objet Caché, la nuit du rituel, permet de repérer les liens qui l'entraînent.

Agatha entame la transe qui doit lui permettre de contacter l'ombre de Nitocris trente minutes environ après le début de la cérémonie. Il lui faut encore 1D10+10 minutes pour établir ce contact. Douze minutes exactement s'écoulent entre celui-ci et le moment où on lui tranche la gorge. Pendant ces douze minutes, Agatha guide l'esprit de Nitocris vers sa momie. Si elle meurt alors, celui-ci sera perdu pour toujours entre les plans d'existence. Si elle meurt avant ces douze minutes, la résurrection n'est que remise à plus tard, peut-être plusieurs années plus tard. Les mouvements des officiants et l'obscurité de la Grande Salle diminuent de 20% les chances de toucher des armes à distance. L'investigateur qui tue Agatha Broadmoor perd 1D10 points de SAN pour ce meurtre d'une innocente.





## Nitocris la Ressuscitée (Ennemi)

Apparemment 29 ans. Amant à embaucher de cobras égyptiens.  
Les caractéristiques suivantes deviennent Nitocris/Shefira après six mois passés au XX<sup>e</sup> siècle.

Shefira Roash, Nitocris la Ressuscitée.  
Autrefois Reine d'Égypte et maintenant  
Chef de la Fraternité Internationale.

### Caractéristiques

|     |    |              |     |
|-----|----|--------------|-----|
| APP | 18 | Prestance    | 90% |
| CON | 15 | Endurance    | 75% |
| DEX | 13 | Agilité      | 65% |
| FOR | 12 | Puissance    | 60% |
| TAI | 12 | Compétence   | 60% |
| EDU | 12 | Connaissance | 60% |
| INT | 16 | Intuition    | 80% |
| POU | 16 | Volonté      | 80% |

### Valeurs dérivées

|                 |    |
|-----------------|----|
| Impact          | 0  |
| Points de Vie   | 14 |
| Points de Magie | 16 |
| Santé Mentale   | 0  |

### Compétence spécifique (ou spéciale)

Régner sur l'Égypte **ADIC**

### Compétences principales

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Athlétisme            | 15% |
| Bastille              | 75% |
| Discrétion            | 75% |
| Méier propagande      | 60% |
| Mythe de Cihelbu      | 35% |
| Négociation           | 50% |
| Persuasion            | 55% |
| Psychologie           | 50% |
| Pharmacologie         | 45% |
| Sciences humaines     |     |
| • archéologie         | 30% |
| • égyptologie         | 50% |
| • histoire égyptienne | 30% |
| Sciences occultes     | 60% |
| Vigilance             | 80% |

### Langues

|  |     |
|--|-----|
| Langue maternelle (Égyptien de la VII <sup>e</sup> Dynastie) | 95% |
| Anglais  | 20% |
| Arabe  | 80% |
| Français   | 10% |

### Ennemie

Autant de sortilèges que vous le désirez

### Combat

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| • Braslet du Naja Hap (cf. page 70) |     |
| • Bagane                            | 50% |



## Nitocris au Caire

Si jamais Nitocris est ressuscitée, Shakti continue de diriger la Fraternité égyptienne. Il lui faut cependant affecter des ressources considérables à l'ancienne reine qui travaille à renforcer le culte de nouvelles branches au Moyen-Orient et en Europe. Elle est maintenant Shefira Roash, une riche résidente du Vieux Caire, connue pour le luxe de son train de vie et le mystère de ses origines. Sous cette identité, elle accomplit la volonté de Nyarlathotep. Vous pouvez librement l'utiliser dans d'autres campagnes qui la verront envoyer partout ses agents et chercher à réunir les cultes du Mythe dans une tentative de domination mondiale. Les investigateurs qui sont au courant de sa résurrection detiennent un secret bien dangereux : si elle apprend la chose, elle n'hésitera pas à les exterminer. L'organisation internationale de Shefira respecte les frontières des États nations de l'époque. La stratégie générale est la suivante : les agents qu'elle s'est attachés infiltrer d'une manière ou d'une autre les cercles de pouvoir et d'influence d'un pays ou d'une région. Pendant des années, les agents

se contentent d'accumuler les renseignements. Ils cherchent les moyens de protéger une activité limitée du culte, des cibles potentielles pour un chantage, des personnes qui partagent déjà les vices des adorateurs, etc. Dans un deuxième temps, l'organisation cherche à étendre son influence.

Dans le cas d'une petite nation, le contrôle de certains individus de la famille régnante, de quelques oligarques ou d'une poignée de généraux peut être jugé suffisant. Dans un pays aussi vaste que les États-Unis, des organisations régionales doivent d'abord être créées, ce qui représente un travail de longue haleine. Dans les deux cas, on cherche, dans une troisième étape, à susciter les conflits raciaux, religieux ou économiques qui permettront au culte de se fournir en victimes sacrificielles en toute sécurité.

La quatrième phase de cette politique peut demander des générations. Il s'agit d'instaurer une atmosphère générale de tension et de crainte, de pousser chaque société à une paranoïa qui concentrera le pouvoir dans des cercles de plus en plus restreints. Le but ultime est, bien sûr, de contrôler cette élite dirigeante qui gouvernera elle-même l'humanité.

## Dans le sanctuaire

*Après avoir survécu aux monstres, adorateurs et prêtres regorgeant de magie, nos obstinés investigateurs décident de visiter certains des monuments qui ont fait la gloire de l'Égypte, dont une insolite pyramide asymétrique*

Il y a deux pyramides à Dhashûr, la Pyramide rouge et la Pyramide inclinée (pyramide rhomboïdale), toutes deux édifiées par Snéfrou, le premier pharaon de la IV<sup>e</sup> Dynastie. C'est à Meïdoum qu'il a fait ériger une troisième structure, la Pyramide effondrée. Cette Pyramide effondrée, où Auguste Loret a pu voir le Sphinx Noir, n'apporte que peu d'indices. Les riverains confirment qu'il s'y passe parfois des choses étranges, mais c'est partout le cas dans le désert. À l'instar des habitants de Gizeh qui ne peuvent manquer de voir les processions des adorateurs vers le Sphinx, ceux de Meïdoum sont trop avisés pour en parler aux étrangers. Si des investigateurs viennent jeter un coup d'œil de nuit, ils ont 50% de chances d'être attaqués par 2D4 adorateurs toutes les heures passées sur place. Toutes les entrées de la pyramide sont complètement bouchées par des blocs de pierre et décombrés. Il faudrait des mois pour les dégager.

La Pyramide rouge était à l'origine recouverte de calcaire rosé. Elle portait un symbole de protection dont le pouvoir couvrait toute la région de Dhashûr. Roger Carlyle l'a détruit et Omar Shakti est au courant de la chose. Cela mis à part, la Pyramide rouge ne présente aucun caractère remarquable.

### La Pyramide inclinée

Elle est appelée ainsi car elle est asymétrique. Sa face nord est plus abrupte que les trois autres et son sommet ne se trouve donc pas au centre de l'édifice. Il est décentré de 21 mètres vers le nord. Ses faces ouest et nord comptent, chacune, une entrée. L'entrée nord mène dans une chambre funéraire généralement attribuée à Snéfrou (les archéologues n'ont cependant trouvé ni momie ni mobilier). Quatre soldats égyptiens gardent en permanence cette entrée. La porte ouest n'est pas surveillée mais une barricade de bois obstrue le passage. Les gardes se montrent amicaux et bavardent volontiers avec les investigateurs sur les événements du cru. Ils sont postés ici pour empêcher d'autres incidents mystérieux, dont ils ne savent rien, si ce n'est que d'étranges mouvements auraient eu lieu dans la pyramide et les environs immédiats. Si les investigateurs font un cadeau aux gardes, ces derniers leur accordent une

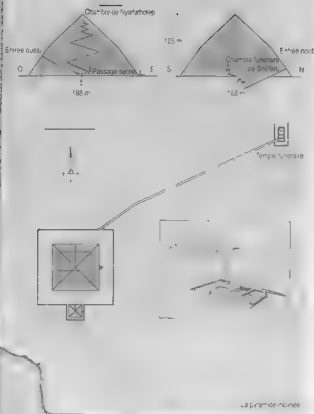
• Dague  
Dégâts "1D6 généralement" par point de sonnerie"  
• Grilles d'ongles Empoisonnées 50% Dégâts "1D6 empoisonnés"  
\* Shesha concède un poison de VIR 16 dont les effets se font sentir au terme de 13 rounds de combat

• Protection : la Coelure, le Collier et la Couronne se confèrent une protection magique générale de 15 points. Une anque de 16 points de dommages ne lui en inflige donc qu'un seul.

### La Pyramide inclinée (ou pyramide « rhomboïdale »)

Tout en réalisant une pyramide parfaitement lisse et géométrique, les architectes de Snéfrou, adoptèrent d'abord la même inclinaison et des rangées de pierres penchées vers l'intérieur comme pour les pyramides de Gizeh. À mi-parcours de la hauteur prévue, la construction commença à montrer des signes d'instabilité : obligés les architectes à réduire l'angle de la pente de 54° à 43° et à disposer les pierres en couches horizontales. Ceci explique la forme curieuse qui lui valut son nom. Elle a conservé en grande partie son revêtement externe, et l'intérieur contient deux chambres funéraires, dont la plus haute conserve les poutres en bois d'origine qui l'élevaient.





visite à l'intérieur. L'un d'eux les accompagne pour s'assurer qu'ils ne causent aucun dégât. L'entrée nord mène dans une salle vide. Les peintures sont relativement misérables et l'endroit dénué d'intérêt.

Les investigateurs devraient économiser leur argent et leurs cigarettes et forcer sans hésiter la porte ouest. Un examen de la barricade montre rapidement que plusieurs planches sont branlantes. Il est facile de les déplacer pour libérer l'entrée. Un passage mène jusque dans une fausse chambre funéraire située approximativement au centre du tas de pierre. La pièce est totalement vide, mis à part deux colonnes d'albâtre extraordinairement épaisses à l'arrière. Elles sont quasiment indestructibles. Celle de droite cache une porte secrète comme le remarque tout investigateur qui s'y intéresse un peu (demandez éventuellement un test de Volonté ou autre mais cette porte doit être découverte). Une vingtaine de marches permettent d'accéder à une rampe qui n'est que la première d'une série. La suite de plans inclinés monte apparemment jusqu'au sommet ou presque de la pyramide. C'est là que se trouve la salle du trône terrestre de Nyarlathotep.

#### Le sanctuaire de Nyarlathotep

Une arche asymétrique signale l'entrée de la salle du trône de Nyarlathotep. Si un des investigateurs a lu *La Vie d'un Dieu* (cf. *Les ouvrages*, page 46 et l'aide de jeu NY-19 du chapitre américain, page 57), une réussite de Volonté lui permet de reconnaître la pièce décrite par Crompton.



Les six lumières mentionnées par Crompton proviennent de six piliers d'un mètre cinquante de haut, surmontés de gemmes d'un autre monde. Si on les touche avec une flamme, elles brûlent comme des torches, mais d'une flamme froide et continue. Allumer en même temps les six gemmes appelle le Pharaon Noir sur son trône.

### Le trône

Il est indestructible. Taille dans l'obsidienne noire, il est incrusté de pierres précieuses qu'une réussite de Sciences de la terre, géologie n'arrive pas à identifier. Quelques marches permettent d'atteindre ce vaste siège surélevé. Si un simple mortel est assis sur le trône quand Nyarlathotep est invoqué, le dieu prend possession du corps de l'intrus. Sous cette apparence, c'est bel et bien Nyarlathotep qui est assis sur son trône, qui parle et qui agit. Lorsque le dieu décide de partir, il abandonne le cadavre agité de soubresauts du malheureux bravache. Si personne n'occupe son siège, le dieu adopte l'apparence du Pharaon Noir.

### Le bas-relief

Des inscriptions en relief couvrent le mur situé derrière le trône. Ces symboles appartiennent pour la plupart au Mythe de Cthulhu, mais datent d'origine égyptienne. Si les investigateurs savent déchiffrer les hiéroglyphes, doublez leurs chances d'en saisir le sens. L'ensemble annonce la naissance prochaine du fils de Nyarlathotep dans la Montagne du Vent Noir. La date de cet événement est plus ou moins laissée dans le vague. Vous pouvez la préciser en tenant compte des progrès des investigateurs qui voudront peut-être assister à l'événement. La prophétie indique aussi qu'une vaste destruction précédera cette grande naissance, mais ne décrit pas la catastrophe elle-même. Profitez du faible éclairage pour amputer de 20% les compétences de Photographie des investigateurs. Il est inutile de les prévenir de la chose avant qu'ils se soient enfuis de la salle du trône. Un échec se traduit par des clichés inutilisables - les gemmes extraterrestres produisent peut-être une lumière à laquelle les pellicules conçues pour notre soleil réagissent mal. Si le Dr Kafour accompagne l'équipe, il traduit facilement le bas-relief. Une parfaite retranscription peut être obtenue sur papier par frottage au crayon.

### Le mur astronomique

Sur le mur situé à gauche du trône, il y a deux bas-reliefs, une grande carte stellaire et un diagramme plus petit de

certaines positions planétaires spécifiques de notre système solaire. Cette dernière carte est entourée d'impressionnants symboles astrologiques. Tous les points de la carte stellaire appartiennent à notre galaxie, mais il faut quand même une réussite de Sciences formelles : astronomie pour tout juste reconnaître Fomalhaut, Aldebaran, Deneb et quelques autres étoiles. La signification des centaines d'autres points de cette carte ne peut être saisie par un astronome humain sain d'esprit.

Une réussite de Sciences formelles : astronomie ou de Sciences occultes permet de déchiffrer la carte des positions planétaires. Une étude approfondie et divers calculs montrent que cette configuration planétaire se produira le 14 janvier 1926. Une réussite d'Intuition pousse un investigateur à consulter une éphéméride ou un almanach : ce jour-là, l'océan Indien connaîtra une éclipse totale du soleil.

### La carte hémisphérique

Une carte distordue de l'Eurasie, de l'Afrique, de l'Australie et du Pacifique occidental occupe le mur situé à droite du trône. Les montagnes, fleuves et contours océaniques sont facilement identifiables ; aucune cité ou nation n'est indiquée. Trois rubis polis sertis en mer de Chine orientale, Australie occidentale et Kenya forment les trois angles d'un long triangle irrégulier. Cette carte décorative est inexacte et aucun point précis ne peut être repéré. Une bande en ébène dessine un arc au-dessus de l'océan Indien ; c'est sur cet arc que l'éclipse totale du 14 janvier 1926 pourra être observée comme telle. Des symboles étranges entourent la carte. Une réussite de Mythe de Cthulhu permet de les traduire ainsi : « Dès lors, les Grands Anciens pourront revenir, et tous trembleront devant leur terrible pouvoir ».

### L'arrivée de Nyarlathotep

Le dieu intervient dès que les six gemmes extraterrestres sont allumées, que quel'un s'assoit sur son trône ou que les investigateurs ont terminé leur examen de la salle. Les gemmes s'allument de toute façon quand il paraît. L'entrée de la salle du trône s'empplit de roc et repousse tous ceux qui se tenaient sous l'arche. Ceux qui se retrouvent isolés à l'extérieur se voient confrontés à 1D6 goules (perte de 0/1D6 points de SAN) qui surgissent de la pierre pour les attaquer. Ces créatures ne poursuivent pas leurs proies au-delà de l'entrée de la pyramide.



Elles disparaissent dès qu'elles sont tuées ou qu'elles ont libéré le passage vers l'entrée ouest.

À l'intérieur de la salle du trône, Nyarlathotep s'incarne en Pharaon Noir, cruel et étincelant, somptueusement malveillant. Les investigateurs qui ont vu son buste dans le sous-sol de la Fondation Penhew le reconnaissent et perdent 1/1D6 points de SAN. Sur sa gauche et sa droite, l'air tremble et bouillonne - deux Horreurs Chasseresses flottent sur place, invisibles, attendant l'ordre d'attaquer du dieu. Une mélodie étrangère et malsaine, un chant moqueur et désespérant, envahit l'esprit des investigateurs. Une odeur de mort balaye la pièce.

Si les investigateurs attaquent le dieu, les Horreurs Chasseresses apparaissent (0/1D10 points de SAN) et ripostent. Si ces entités ne suffisent pas à la tâche, Nyarlathotep se joint à la curée. Il utilise le sceptre et l'anneau de sa royauté pour focaliser des jets d'énergie sur le groupe. Chaque rayon inflige automatiquement 20 points de dommages à un membre de l'équipe pris au hasard. Un round sur deux, Nyarlathotep pointe négligemment un des deux objets vers une cible. Le dieu apprécie visiblement cet agréable passe-temps. Chaque victime qui hurle et se contorsionne (avant de mourir horriblement brûlée et flétrie) lui arrache de petits gloussements de satisfaction. Après en avoir tué une ou deux, il cesse ses attaques à moins que les investigateurs ne veuillent poursuivre le combat. A vous de décider quelle défense peut exister contre les attaques directes d'un dieu aussi effroyable.

Si de puissants investigateurs parviennent à infliger 15 points de dommages ou plus à la forme « humaine » de Nyarlathotep, ce dernier se transforme en un monstre indescriptible, suprêmement hideux, démentiel, qui disparaît promptement (perte de 5/1D100 points de SAN). Les Horreurs Chasseresses s'évanouissent avec lui. L'arche ouvrant sur la salle du trône reste obturée par le roc et les survivants sont coincés à l'intérieur. Deux hommes munis de pics pourraient se tailler un chemin à travers la pierre en 1D3+1 jours, à raison de 12 heures de travail par jour. Le puits pourrait être foré directement dans l'arche ou depuis l'extérieur, au sommet de la pyramide. L'utilisation d'explosifs a toutes les chances de tuer les personnages piégés à l'intérieur.

## Le message de Nyarlathotep

Si les investigateurs n'attaquent pas ou cessent d'attaquer quand ils jugent la situation sans espoir, Nyarlathotep daigne leur parler. Il ridiculise leurs présents efforts, leurs vaines tentatives pour défier des dieux incommensurablement plus puissants que de simples mortels. Il leur enjoint de rentrer chez eux et d'attendre l'inévitable avec humilité et reconnaissance. « Regardez donc », dit-il, « quel fut le destin de vos prédécesseurs ». D'un geste de la main, il fait apparaître le camp de l'expédition Carlyle en Afrique. Les porteurs kényans vont et viennent ; on peut apercevoir les principaux membres de l'expédition. Tout est calme jusqu'à ce que retentissent d'horribles cris. Des dizaines d'Horreurs Chasseresses tombent du ciel, tandis que du sol surgissent des Goules, des Larves Amorphes de Tathoggua et bien d'autres créatures effrayantes. Le carnage est indescriptible. Aussi illusoire que soit ce spectacle, il coûte 5/1D100 points de SAN aux investigateurs. Tous les Blancs de l'expédition sont mis en pièces et leurs employés africains massacrés.

Le dieu a un sourire méprisant : « Même les braves rencontrent leur destin. Toutes les portes vous sont fermées ; tous vos rêves sont condamnés ; toutes vos luttes sont futiles ». Si les investigateurs ont déjà rencontré Jack Brady ou tout autre membre de l'expédition, ils ont de quoi être déconcertés par cette vision contradictoire. Laissez-les alors ruminer à loisir. Tous les membres de l'expédition ont-ils été tués ? Avons-nous rêvé notre rencontre avec l'un d'eux ? Nyarlathotep et les Autres Dieux ont-ils ressuscité l'expédition Carlyle pour l'utiliser à des fins insondables ?

Nyarlathotep ment, bien sûr, mais les investigateurs ne peuvent avoir aucune certitude - les tests de Psychologie sont inefficaces dans le cas d'un dieu.

Nyarlathotep offre encore un échantillon de sa puissance. Un autre geste de sa main fait miroiter la carte hémisphérique qui s'évanouit bientôt. À sa place, il y a maintenant une arche et l'Égypte antique s'étend au-delà. L'arche s'ouvre au niveau du sol et seuls quelques pas séparent les investigateurs de l'extérieur. Le paysage ressemble à celui des environs de la pyramide, mais la Pyramide rouge n'existe pas. Le portail dimensionnel donne sur une place de marché. Des artisans s'affairent ; tout paraît réel. Cette manifestation déconcertante coûte 0/1D3 points de SAN.



crise anglaise. Il tente même entendre qu'il est de sang royal sans jamais clairement revendiquer la chose. Nombre de Carolus influents n'en doutent pas, convaincus par l'absolue certitude qu'il aime.

Nigel fréquente depuis longtemps aristocratie et la classe dirigeante égyptiennes. Son anglais et français excellents, ses manières affables et sa discrétion indiscutable lui ont ouvert les portes de tous les cercles étrangers de la capitale. Le seul fonctionnaire britannique en Égypte soit qui il travaille pour les services de renseignement du roi George V. Si la veste des investigateurs au Bulletin est un modèle de courtoisie et d'intelligence, Wasef les mentonne peut-être dans un rapport de routine. S'ils se montrent impolis, hâbleux ou rustres, il n'en parle pas et les investigateurs perdent l'occasion d'une alliance de valeur.

**Nigel Wasef**  
Propriétaire du Bulletin du Caire et agent du Roi d'Angleterme

#### COMPÉTENCES

(cf. tableau, p. 306 de L'Appel de Othou, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 1<sup>re</sup> édition française)

#### Valeurs dérivées

|                |    |
|----------------|----|
| Impact         | 0  |
| Points de Vie  | 13 |
| Sainte Mortale | 75 |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

|   |     |
|---|-----|
| Occuper avec classe et s'écarter avec dignité | 80% |
|---|-----|

#### Compétences

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Athlétisme          | 40% |
| Bibliothèque        | 35% |
| Conduite            | 30% |
| Credit              | 95% |
| Discrétion          | 10% |
| Equitation          | 50% |
| Mégar-compatibilité | 20% |
| Mégar-rumeurs       | 80% |

Soyons clairs, à moins que vous vous sentiez mais alors bourré d'idées pour gérer tout ce qui pourrait se produire, que vous ayez un plan B d'enfer ou que vos joueurs soient vraiment en dessous de tout sur le plan énigme, ne jouez pas cette scène !

Par contre, étant en Égypte patrie du Pharaon Noir, il est intéressant de distiller tout au long du chapitre la présence en filigrane de la déité, qui doit certainement observer en spectateur ce que font les investigateurs :

- Au coin d'une rue, dans une échoppe, dans le musée, ce gardien près du sarcophage ne regardait-il pas avec insistance dans la direction d'un personnage en particulier ? Tiens, maintenant que vous êtes dehors, n'était-il pas habillé à la mode de l'Égypte ancienne ?

- Ce commerçant ne vient pas de vous indiquer la rue du sombre Pharaon ? Ah non, c'était la rue du Pharaon, par là !

- Pendant une visite de tombes ou de lieu de fouilles, pourquoi ne pas laisser trainer à un angle, une ombre allongée dont la forme ressemble vaguement à la coiffe d'un pharaon ?

- Les cauchemars peuvent aussi devenir fréquents

Donc finalement, à vous de voir. Cette scène, sans être remaniée, est difficilement utilisable. A vous de voir si vos joueurs en ont réellement besoin pour leur faire peur et/ou les remettre sur les rails

« Pourquoi Monsieur N. ne tue pas simplement les investigateurs dans le sanctuaire ? »

Nyarlathotep est un dieu capricieux qui a comme principal divertissement de créer désordre et chaos. Il ne pense pas comme nous autres humains, ou alors en concentrant nos pires travers. Tel un chat qui trouve encore amusant de faire croire à la souris qu'elle peut en réchapper, il dévoile ses plans (en mêlant le vrai et le faux) aux joueurs pour les décontenancer, voir comment ces minables créatures peuvent échouer dans leurs tentatives vaines par nature pour oser tutoyer les pensées d'un dieu.

Ca l'amuse, mais pour trop stupides, il s'en débarrassera d'une pichenette sans états d'âmes, dont il est exempt. Mais on pourrait très bien se contenter d'une autre option :

- A ce stade de la campagne, le dieu n'est pas au meilleur de sa forme. Il peut s'incarner mais préfère envoyer ses avatars. S'il intervient ici, c'est parce qu'il est joueur : il se présente aux investigateurs sous sa « vraie » forme potentiellement « mortelle ». Il n'en laisse bien sûr rien paraître mais s'il leur dévoile ses plans c'est principalement pour les narguer et éventuellement se débarrasser de quelque surplus humain, via le piège de l'image de l'Égypte ancienne. Jouez-le alors sûr de lui, mais pressé d'en finir si on commence à lui répondre. Au fond, il ne peut même pas concevoir que de si faibles créatures puissent le défier

Le Caire



•Théâtral, le dieu a choisi sa forme humaine pour apparaître dans ce lieu d'inspiration pharaonique. Ce n'est pas son incarnation la plus puissante. Alors face à des investigateurs peut-être armés, voire aux comportements érotique (pour cause de SAN défaillante), il préfère les narguer que les affronter.

## Pistes secondaires

### Le Bulletin du Caire

Le Bulletin du Caire est un hebdomadaire de langue anglaise, dirigé par un journaliste anglophone, Nigel Wassif. Ses bureaux sont situés - heureux hasard - sur la même place que l'hôtel des investigateurs et ses archives renferment tous les renseignements nécessaires sur l'itinéraire égyptien de l'expédition Carlyle.

### Les archives du Bulletin du Caire

Toutes les informations contenues dans le Bulletin du Caire figurent aussi dans tous les journaux carottes dignes de ce nom.

Le plus intéressant des documents publiés par le Bulletin est une photographie montrant Sir Aubrey, Roger Carlyle, Hypathia Masters et le Dr Robert Huston. Ils quittent un dîner donné en leur honneur au Turf Club, deux jours après leur arrivée au Caire. Carlyle est blond, séduisant. Huston, plus basané et grassouillet, arbore un sourire inquiet. Sir Aubrey est un homme grand, distingué, aux cheveux blancs. Hypathia Masters est blonde, superbement habillée. Un homme vêtu d'un smoking, un peu effrayé se tient à l'arrière-plan. Jack Bragg, sans doute, mais le journal ne mentionne pas les simples employés.

Les notes de renseignements glanées à la rubrique mondanité culturelle ou faits divers, contiennent la même histoire. L'expédition arrive au Caire en 1919 pour effectuer des relevés et fouilles. L'objectif avoué est la Troisième Dynastie, une période obscure. Après des recherches à Gizeh, le travail se poursuit à Sakkarah, puis Dhashur. Les fouilles réalisées ne correspondent à aucun site connu de la Troisième Dynastie et l'on s'interroge sur d'éventuels buts secrets de l'expédition. Le Pharaon Noir est mentionné à plusieurs reprises. Par la suite, une rumeur persistante prête à l'expédition une découverte extraordinaire.

En juillet 1919, l'expédition s'embarque pour Mombasa pour, paraît-il, quelques mois de vacances. Juste avant ce départ soudain, divers rapports indiquent que Roger Carlyle est malade. Le porte-parole de l'expédition, Sir Aubrey, explique que Carlyle souffre de la chaleur et que l'imminente crue du Nil va recouvrir un site important pendant plusieurs mois. Divers clichés montrent Hypathia Masters et son

appareil photographique (« Miss Masters prépare un safari-photo au Kenya »). Une rumeur à la mort de Trouver l'Objet Caché signale la présence en arrière-plan d'un fragment de calendrier affichant le mois de mai. Les clichés publiés par Waffif en juillet ont, en fait, été pris immédiatement après l'arrivée de l'expédition et ne prouvent rien sur l'apparence du groupe l'été venu. Waffif hausse les épaules. Il ne se souvient pas de la substitution mais c'est une pratique courante de son métier. Miss Masters était aussi « souffrante » en juin et ne s'était pas encore remise à la date du départ pour le Kenya. Waffif se souvient surtout que l'expédition interdisait l'accès des sites aux visiteurs, journalistes y compris, avec une obstination « odieuse ».

Il se rappelle aussi que les principaux membres de l'expédition ont dîné plusieurs fois avec Omar Shakti, un riche planteur de coton. Waffif déteste ce personnage à la réputation déplaisante. Il ne informe pas des étrangers, mais il sait que Shakti est lié à la fraternité du Pharaon Noir, une organisation qui lui fait peur et qui fait honte à l'Égypte. Si les investigateurs deviennent des amis sûrs, il partage peut-être son secret.

Waffif ajoute en passant qu'un autre groupe nommé par la Fondation Penhew se trouve en Égypte. L'expédition Clive conduit des fouilles à Gizeh ; elle a récemment découvert la momie d'une inconnue dans une chambre secrète de la plus petite des trois Grandes Pyramides. Plusieurs autorités en la matière ont supposé qu'il pouvait s'agir de la reine Nitocris, une mystérieuse personnalité de la Sixième Dynastie. Avant même les premières analyses ou l'enlèvement des bandelettes, le sarcophage et son contenu ont disparu, à la stupefaction générale. La police, malgré un travail considérable, n'a aucune piste. Le site était bien surveillé et la chambre secrète n'était accessible que par un unique passage.

Waffif est susceptible d'aider des investigateurs respectables de diverses manières. Il peut leur trouver un guide de confiance. Lui, ou le guide, peut les aider à trouver Najir ou Loret. Il est prêt à payer quelques piastres pour des articles fournis par les investigateurs (pas vraiment assez pour vivre et il refuse tout ce qui est trop scandaleux ou discutable). Interrogé sur les bibliothèques, facilités de recherches, etc., il leur conseille l'excellent Musée Égyptien et leur recommande une de ses connaissances, le Dr Ali Kafour, un homme capable de les guider à travers les écueils administratifs, d'accélérer l'obtention des permis ou d'aplanir diverses difficultés avec la police.

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Héroglyphes              | 50% |
| Persuasion               | 20% |
| Psychologie              | 25% |
| Sciences humaines        |     |
| - archéologie            | 05% |
| Sciences humaines        |     |
| droit                    | 15% |
| Sciences humaines        |     |
| - histoire               | 20% |
| Sciences occultes        | 05% |
| Sport                    |     |
| polo                     | 40% |
| tennis                   | 35% |
| vigilance                | 35% |
| Langues                  |     |
| Langue maternelle: Arabe | 70% |
| Anglais                  | 80% |
| Français                 | 65% |

|                  |     |
|------------------|-----|
| Combat           |     |
| • Mallet de Paal | 40% |
| Dégâts 106       |     |
| • Bogano         | 20% |



**Dr Ali Kafour**

(ARA)

Le Dr Kafour est un homme de petite taille, mince, vif et intelligent, un occupé passionné depuis toujours. Ce vieil homme (63 ans) se laisse souvent emporter par l'excitation et saute alors sur place de façon caractéristique. Sympathique et compétent, il pourrait aider les investigateurs à se prêter de certaines sorcelleries et créatures du mythe. C'est un adepte de la magie rituelle égyptienne, très capable même s'il préfère garder secrètes ses notions dans la sorcellerie.

**Dr Ali Kafour - Conservateur de l'occulte et magique rituel**

Niveau, supérieur  
(cf. tableau p. 208 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

|                  |    |
|------------------|----|
| Valeurs dérivées |    |
| Impact           | 0  |
| Ponts de vie     | 13 |
| Ponts de Magie   | 16 |
| Sainte Menace    | 70 |

Compétence spécifique (ou spéciale)  
S'écarter autour de sujets historiques 85%

|             |     |
|-------------|-----|
| Compétences |     |
| Athlétisme  | 15% |
| Bolchevisme | 95% |
| Conduite    | 30% |
| Credit      | 75% |
| Discrétion  | 40% |

|  |     |
|--|-----|
| Mythe de Chéops                          | 15% |
| Négoce                                   | 80% |
| Persuasion                               | 60% |
| Psychologie                              | 50% |
| Sciences de la terre - géologie          | 25% |
| Sciences formelles - astronomie          | 40% |
| Sciences humaines                        |     |
| • anthropologie                          | 35% |
| • archéologie                            | 15% |
| • droit (des Archéologues)               | 90% |
| • histoire égyptienne                    | 85% |
| Sciences occultes                        | 80% |
| Vigilance                                | 50% |
| Langues                                  |     |
| Langue maternelle (Arabe)                | 90% |
| Anglais                                  | 65% |
| Copte                                    | 25% |
| Égyptien Démotique                       | 65% |
| Français                                 | 80% |
| Grec                                     | 40% |
| Hébreu                                   | 60% |
| Hiéroglyphes Égyptiens                   | 90% |
| Latin                                    | 40% |
| Combat                                   |     |
| • Bagarre                                | 25% |
| Dégâts - coups (aucune valeur de combat) |     |

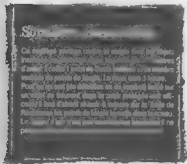
#### Grimoire

Chant de Thoth, Sceau, d'Ias, Voix de Râ. Tous ces sortilèges appartiennent à la magie rituelle égyptienne et nécessitent une longue cérémonie et divers composants spécifiques. Tous figurent dans le Grimoire Inférieur. Vous pouvez en ajouter d'autres si vous le désirez.

## Le musée du Caire

Même si les investigateurs négligent d'une manière ou d'une autre le Bulletin du Caire, le Musée égyptien reste la source d'informations la plus évidente et la plus ordonnée sur le Mythe en Égypte. Ils y rencontrent le Dr Ali Kafour par hasard ou après un harassant marathon bureaucratique.

Le Musée possède une vaste collection de documents occultes égyptiens, généralement des papyrus couverts de hiéroglyphes. Il détient aussi un exemplaire complet de *l'Al-Azif* (*Le Necronomicon*) dans la version arabe d'Abdul al-Hazred. Le Dr Kafour est l'expert en occultisme du musée et gère donc cette collection. Des questions sur l'expédition Carlyle ou le Pharaon Noir excitent son intérêt. Si les investigateurs cachent leurs intentions sous le couvert de recherches anodines, le bon docteur s'excuse auprès d'eux, il est très occupé. Le noyau de la collection occulte est entreposé dans une série de chambres tortues souterraines aux épaisses parois d'acier (afin de protéger les documents des crues du Nil tout proche). Les murs de ces chambres ont une FOR unitaire de 100 ; les portes ont une FOR de 130 et sont fermées par d'excellents verrous à combinaison conçus et usinés à Munich. Le Dr Kafour a mémorisé les combinaisons ; un exemplaire de celles-ci est conservé dans les bureaux ultra-protégés de la « München Geldschrankwerk » ; un autre repose dans une enveloppe cachetée placée dans le coffre personnel (FOR 50) du Directeur des Antiquités, au premier étage du Musée. À l'insu de tous, le Dr Kafour a protégé la totalité de la collection par un rituel de protection égyptien de force (POU 16) ; voir ci-dessous le sortilège Sceau d'Ias du Grimoire Inférieur pour plus de renseignements.



Même si le Dr Kafour autorise un examen de la collection, les investigateurs doivent encore être capables de déchiffrer les hiéroglyphes et les écritures hiératiques de diverses écoles et dynasties, ainsi que l'égyptien démotique, le copte, l'arabe, le grec, le latin, l'araméen et l'hébreu. S'ils ont réussi à exciter sa curiosité, le Dr Kafour se charge d'une partie des recherches.

## Les renseignements apportés par Kafour

### L'expédition Carlyle

Le Dr Kafour pense que l'expédition en Carlyle a découvert quelque chose sur le Pharaon Noir, qu'elle a mis à jour un secret qui, d'une manière ou d'une autre, est à l'origine du massacre kényan. Sir Aubrey étudiait depuis longtemps le Pharaon Noir. Le Dr Kafour et lui avaient discuté du sujet à diverses reprises et échangé certains renseignements.

Lors de son dernier passage en Égypte, Sir Aubrey n'a pas cherché à voir Kafour. Celui-ci a bien pris l'initiative d'une petite visite sur le site de Dhashûr, mais Sir Aubrey s'est débarrassé de lui sans ménagement. Il avait changé, se souvient Kafour : il paraissait plus jeune et plus renfermé, à la fois distant et étrangement cruel.

### Le Pharaon Noir dans l'Histoire

À l'in de la Troisième Dynastie, un certain Nephren-Ka arrive en Égypte. C'est un puissant sorcier qui, d'un claquement de doigt, sème mort et folie sur ses ennemis. Les histoires prétendent qu'il vient d'une antique cité des déserts arabes, Irem, la Cité des Piliers. L'endroit est mentionné dans *l'Al-Azif* et redouté de tous ceux qui en ont connaissance.

Nephren-Ka restaure le culte d'un dieu antique et abominable, le Pharaon Noir. Rapidement, Nephren-Ka et le dieu se confondent dans les esprits et le sorcier passe à la postérité sous le nom de Pharaon Noir. Nul ne peut maintenant faire la part de la légende et de l'Histoire.

Pendant de nombreuses années, le Pharaon Noir et les successeurs de Djoser, les pharaons de la IIIe Dynastie, s'affrontent pour le contrôle du pays, mais le pouvoir du Pharaon Noir est tel que ses adversaires disparaissent sans laisser vraiment de traces. Entre-temps, Nephren-Ka règne sur le Nil et ses peuples jusqu'à l'apparition de Snéfrou, le fondateur de la IVe Dynastie. Celui-ci, aidé de la déesse Isis, réduit à néant les maléfices du sorcier et exécute Nephren-Ka.

- Salles 1 à 13 Monuments de l'ancien empire (Ile-Xe Dynasties)  
 Salles 14 à 21 Monuments du moyen empire (XIIe-XVIIe Dynasties)  
 Salles 22 à 34 Monuments du nouvel empire (XVIIIe-XXVe Dynasties)  
 Salles 35 à 48 Monuments des basses époques (XXVe-XXXVe Dynasties)

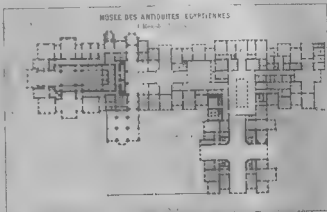
- Salles 50 à 72 Monuments divers  
 Salle 50 Poids, mesures et architecture de l'Égypte ancienne  
 Salle 51 Industries  
 Salle 52 Ameublement  
 Salle 53 Suite de l'ameublement  
 Salle 54 Art du dessin  
 Salle 55 Sarcophages  
 Salle 56 Écritures sur ostraca  
 Salle 57 Écriture sur papyrus  
 Salle 58 Objets funéraires  
 Salle 59 Suite des objets funéraires  
 Salle 60 Suite des objets funéraires  
 Salle 61 Suite des objets funéraires  
 Salle 62 Papyrus funéraires  
 Salle 63 Objets historiques  
 Salle 64 Objets militaires  
 Salle 65 Suite des objets funéraires  
 Salle 66 Objets militaires  
 Salle 67 Objets civils  
 Salle 68 Céramique  
 Salle 69 Jéheron  
 Salle 70 Bijoux et suite des objets civils  
 Salle 71 Scarabées  
 Salle 72 Objets du culte

- Salles 73 et 74 Botanique et minéralogie

- Galerie 75 Sarcophages

- Salles 76 à 86 Les grandes découvertes de Deir-el-Bahari  
 Salles 87 et 88 Objets et monuments funéraires  
 Salle 87 Objets funéraires  
 Salle 88 Monuments funéraires

# MUSEE D'EGYPTE



MUSEE DES ANTIQUITES ÉGYPTIENNES





vue extérieure du Musée du Congo

Une pyramide est pourtant construite pour accueillir la dépouille du sorcier ; Kafour suppose qu'elle vise à protéger l'Égypte des résidus de puissances magiques encore liés au cadavre. Mais cette première pyramide s'effondre alors que Snéfrou en fait déjà construire une seconde. La Pyramide effondrée se trouve à Meidoum ; la seconde est la Pyramide inclinée de Dhashûr. Certains documents laissent entendre que le cadavre de Nephren-Ka a été retiré de la pyramide de Meidoum et placé dans la Pyramide Inclinée, mais l'exploration des lieux n'a rien pu confirmer. La Pyramide rouge de Dhashûr est aussi attribuée à Snéfrou ; on dit qu'elle protège Dhashûr d'un éventuel retour de Nephren-Ka d'entre les morts.

Après sa victoire, Snéfrou ordonne la destruction de toutes les traces du règne du Pharaon Noir, mais ses adorateurs continuent de comploter pour son retour. Ils finiront par être

repoussés vers le sud, hors d'Égypte, jusque dans les monstrueux marais au-delà du Soudan.

Sous la Sixième Dynastie, la cruelle reine Nitocris se serait alliée à un nouveau culte du Pharaon Noir. Les preuves sont bien indirectes, mais le Dr Kafour pense que c'est exact. Il mentionne en passant que le Pharaon Noir était quelquefois appelé Nyariathotep. Si les investigateurs ignoraient la chose, cette information peut leur causer un choc susceptible de justifier une perte de 0/1D3 points de SAN.

#### Les légendes du Pharaon Noir

Selon certains, il appartient à un panthéon de dieux abominables plus anciens que les dieux égyptiens. Ces anciens dieux étaient absolument inhumains, des incarnations du chaos et de la folie.

Nephren-Ka aurait possédé une énorme bête dont le Sphinx de Gizeh n'est qu'une réplique inexacte et plus petite.

- La voix de Nephren-Ka était, d'ordon, emportée à travers le pays par un vent noir qui semait la mort là où il le voulait.
- Une prophétie laisse entendre que le Pharaon Noir resurgira « doigts et orteils après le Grand Bienfaiteur », ce que beaucoup traduisent par « 20 siècles après Jésus-Christ ». Un nouvel âge commencera alors qui verra la fin de la domination humaine sur Terre et apportera liberté et vérité totale aux adeptes du Pharaon Noir.
- Des adorateurs inhumains, malgré leur silhouette humanoïde, auraient alors vécu dans les profondeurs du désert, attaquant à l'occasion les voyageurs.
- Le Grand Sphinx de Gizeh aurait joué un rôle majeur dans les rites abominables conduits par Nitocris.



### Ce que croit le Dr Kafour

Il est d'avis que le Pharaon Noir et Nephren-Ka ont existé, tout comme existe le panthéon auquel le premier appartenait. Il appelle ces entités les Dieux Très Anciens et les dit gouvernés par un Sultan Démon appelé Azathoth. Le Dr Kafour a vu des serviteurs de ces dieux dans le désert. Il sait de source sûre que le culte du Pharaon Noir existe dans l'Égypte moderne, même s'il ignore tout de son organisation, de ses chefs ou de ses activités. Il subodore que ce culte se développe aussi dans d'autres régions d'Afrique. Il a entendu parler, par exemple, du culte de la Langue Sanglante au Kenya. Son dieu monstrueux ne serait qu'un avatar du Pharaon Noir.

### La reine Nitocris

La momie non identifiée récemment volée à l'expédition Clive à Gizeh était assurément celle de cette belle reine malaisante. Elle avait été emmurée vive, mais aucune trace d'elle n'avait jamais été retrouvée jusqu'à ce que l'expédition Clive découvre cette chambre secrète de la plus petite des Grandes Pyramides. Kafour ne sait ni pourquoi ni comment elle a été dérobée, mais il pense que ce vol est peut-être lié à la prophétie annonçant le retour du Pharaon Noir.



### La Fondation Penhew

Il a toujours eu beaucoup de respect pour Sir Aubrey, le directeur Edward Gavigan et les travaux de cette institution. Cependant, depuis la mort de Sir Aubrey, il y a eu une dizaine d'expéditions organisées par la Fondation en Égypte et cela s'est traduit par au moins vingt morts, de nombreuses disparitions, plusieurs suicides et un cas de démence certifiée. Elles survaient, pour la plupart, l'exemple donné par l'expédition Carlyle : paranoïa du secret, fouilles erratiques et incidents étranges.

### Al-Azif

Le *Necronomicon* arabe du musée renferme l'essentiel des informations divulguées par Kafour sur le Pharaon Noir. Il contient bien plus encore, mais sa lecture représente un danger pour la vie et la santé mentale. Kafour ne laissera pas facilement quelqu'un se plonger dans la lecture d'un tel ouvrage.



## Fausse Piste Le Chat Noir



*Où des recherches sur l'expédition Clive amènent les investigateurs à découvrir un autre pouvoir et à déduire que bonté et respect constituent toujours la meilleure des politiques.*

En se renseignant sur l'expédition Clive, les investigateurs apprennent rapidement qu'un de ses membres a été congédié un mois après son arrivée en Égypte. Le Dr Ali Kafour ou le journaliste Nigel Wassif a entendu parler de cet archéologue hollandais, Janwillem Vanheuvelen, renvoyé par le Dr Henry Clive pour incompétence et alcoolisme. Wassif sait que Vanheuvelen n'a pas les moyens de rentrer en Europe et qu'il est toujours quelque part au Caire. Vanheuvelen a connu l'expédition Clive de l'intérieur et lui garde certainement rancœur. Peut-on rêver meilleur informateur ?

### Informations réservées au gardien

Malheureusement, Vanheuvelen a plus d'ennuis que d'informations. Renvoyé de l'expédition, livré à lui-même au Caire, cet individu ambitieux mais incompétent a tenté pendant des mois de s'intégrer à une autre expédition ou d'en organiser une, en vain. Il y a deux semaines, il a essayé de se réconcilier avec son équipe d'origine. Martin Winfield, étonnamment serviable, a signalé au malheureux Hollandais un temple oublié dans les ruelles du Vieux Caire. Là, Vanheu-

velen devrait trouver LE sujet d'étude, celui qui lui ferait regagner les bonnes grâces de Clive et lui apporterait la célébrité. Winfield s'en serait bien chargé en personne mais les foudres de Memphis l'occupaient déjà à plein temps, disait-il. Vanheuvelen s'est donc enfoncé dans les ruelles étroites et tortueuses, dans les sombres passages du Vieux Caire. Après une infinité de détours, il a fini par atteindre une petite salle obscure sous la cité. Un feu brûlait dans un petit brasero, devant l'antique statue d'obsidienne d'un superbe chat. Plusieurs chats observaient la scène, tapés dans l'ombre. Vanheuvelen avait examiné la statue et s'apprêtait à la considérer comme le plus intéressant de ses échecs lorsqu'il découvrit un compartiment secret dans le socle. La cachette contenait plusieurs papyrus d'un âge impossible, couverts de hiéroglyphes, les rites noirs. Personne n'était là pour le voir s'emparer des rouleaux. Ils ne manqueraient peut-être à personne.

Consacré à la déesse chat Bast, le petit temple était principalement fréquenté par la population féline de la ville. Les humains ne vénéraient pas cette déesse de façon formelle, mais lui apportent des offrandes dans les moments difficiles. Une prétrise très exclusive s'est maintenue au fil des siècles, peut-être un ou deux individus par génération. Au Caire, la prêtresse est une créature d'une impossible beauté et puissance, Neris. Capable de prendre la forme d'une jeune femme ou d'une panthère noire, elle cherche à récupérer les parchemins par tous les moyens.

Vanheuvelen a passé cette dernière semaine à déchiffrer les papyrus. Entre deux cuites, il a découvert qu'ils sont l'œuvre de Luveh-Keraph, un prêtre de Bast de la XIII<sup>e</sup> Dynastie. Il est aussi la victime d'un curieux fléau : où qu'il aille, des chats sont là. Ils le surveillent, le suivent et se hérissent à son approche. Vanheuvelen s'est même fait méchamment griffer une ou deux fois.

Dans les prochains jours, Neris, la prêtresse de Bast, va contacter personnellement le Hollandais et exiger la restitution des parchemins. Ne voulant pas renoncer à son billet de retour vers la respectabilité, l'archéologue va refuser et s'exposer à des rencontres toujours plus violentes avec Neris et la population féline du Caire. C'est dans cette confusion qu'interviennent les investigateurs.

## Janwillen Vanheuvelen

Les investigateurs ont quelques difficultés à remonter la piste de l'archéologue hollandais. Wassaf ou Kafour devrait pouvoir le localiser en un jour ou deux. S'ils le cherchent eux-mêmes, ils vont devoir y passer plusieurs jours, voire une semaine. Les membres de l'expédition Clive ignorent où est leur ancien compagnon ou prétendent ne pas savoir.

Vanheuvelen vit dans la Rue des Mites, dans un des quartiers les plus pauvres du Vieux Caire. Il habite une pièce crasseuse derrière l'échoppe d'un tailleur et en est réduit à faire des courses pour son logeur afin de payer son gîte et son couvert. Quand les investigateurs se présentent à la boutique, le vieux tailleur chasse plusieurs chats avec un balai, tout en jurant en arabe.

La minuscule chambre du Hollandais ne contient qu'un lit, une table grossière et une chaise, quelques livres anodins sur l'archéologie égyptienne, une lampe à huile et deux bougies plantées sur des bouteilles de vin. Les papyrus des rites noirs sont enveloppés dans de la toile et cachés dans un trou creusé sous le lit.

Ce Hollandais se montre heureux de rencontrer d'autres Européens, surtout s'ils lui offrent à boire ou quelques pièces. Interrogé sur l'expédition Clive, il déballe tout ce qu'il sait, tant qu'on lui paie à boire et à manger.

### C'est où il est

Vanheuvelen a intégré l'expédition Clive dès l'arrivée de celle-ci au Caire. Il a participé à tout le travail sur Gizah et se trouvait sur place quand la momie « non identifiée » (Nitocris) a été découverte. Il relate la mystérieuse disparition nocturne de la momie et de ses gardiens (Cf. *L'histoire que raconte Clive*, page 55). D'après Vanheuvelen, les parchemins de la tombe étaient en bon état et parfaitement lisibles, ce qui contre-

dit la version de Henry Clive. Le Hollandais croit qu'il s'agissait bien de Nitocris, une reine dont il ne sait presque rien. Il affirme que son renvoi soudain, juste avant le départ de l'équipe pour Memphis, était surtout une mesure d'économie.

Vanheuvelen n'a pas grand-chose à dire sur les membres de l'expédition, si ce n'est des clichés. Il reproche un peu au Dr Clive son renvoi, mais admet que son alcoolisme y est pour beaucoup. Il a de la reconnaissance pour Martin Winfield qui l'a aidé à trouver les papyrus des rites noirs. Il apprécie beaucoup Johannes Sprech, dont il respecte la maîtrise des hiéroglyphes. Il garde un bon souvenir d'Agatha Broadmoor et de James Gardner, même s'il juge leurs théories sur l'Égypte occulte tirées par les cheveux.

Un chat se glisse dans la pièce et l'archéologue s'interrompt pour lui lancer une cuillère. L'animal, effrayé, détale à l'extérieur. Ragouillard par l'alcool, le Hollandais parle de la découverte qui doit le rendre riche et célèbre. Dans un minuscule temple perdu, il a mis la main sur des rouleaux de papyrus détaillant d'antiques rituels égyptiens. Il affirme qu'ils datent au moins de la XIII<sup>e</sup> dynastie. Leur traduction est en cours, et dans quelques jours, il en aura fini. Si on insiste ou qu'on l'amose un peu plus, il montre éventuellement son travail, une version hollandaise des rites noirs de Luweh-Keraph.

### Les rites noirs

S'il fait confiance aux investigateurs, Vanheuvelen leur présente sa traduction de l'antique traité. Malgré des différences certaines, le hollandais dérive du haut allemand, et la compétence « Allemand » peut s'y appliquer. L'archéologue ne montre pas les documents originaux, précisant simplement qu'ils sont en lieu sûr. Il dit avoir découvert les parchemins dans un temple oublié sous les rues du Caire.



**Janwillem Vanheuvelel**  
(A16)

Janwillem Vanheuvelel est de taille moyenne, un peu enveloppé et bouffi par l'alcool. Il a 39 ans, est toujours mal rasé et porte une paire de lunettes minuscules. Ses habits sont vraiment exotés. Il et sa chambre sentent la sueur. Vanheuvelel est nerveux et émotif : c'est un ambassadeur qui manque de bon sens. Son problème d'alcoolisme n'est qu'un amorce, quand il a de l'argent, il boit, et quand il boit, il boit encore et encore, jusqu'à être saou. Il parle couramment l'anglais avec un léger accent hollandais et baragouine un peu l'arabe.

Vanheuvelel est tout au plus un archéologue médiocre. Il ne possède aucun diplôme, ses connaissances ont été acquises sur le terrain au cours de plusieurs expéditions dans ce pays. Il connaît maintenant assez bien les hiéroglyphes égyptiens.

Avant que les investigateurs ne le rencontrent, il a réussi à se mettre dans les pires ennemis possibles depuis qu'il s'est retrouvé pégé au Caire.

**Janwillem Vanheuvelel - Archéologue malheureux et alcoolique**

**Niveau** ordinaire

(cf. tableau p. 206 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

**Valeurs dérivées**

|                  |    |
|------------------|----|
| Impact           | +2 |
| Points de Vie    | 13 |
| Sainte Mentalité | 51 |

**Compétence spécifique (ou spéciale)**

Batailler pour se faire offrir à boire 65%

**Compétences**

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Athlétisme                      | 15% |
| Conduite Chameau                | 25% |
| Crédit                          | 81% |
| Description                     | 10% |
| Sciences humaines anthropologie | 30% |
| Sciences humaines archéologie   | 45% |
| Sciences humaines égyptologie   | 40% |
| Sciences humaines histoire      | 25% |
| Sciences occultes               | 05% |
| Vigilance                       | 35% |

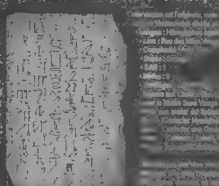
**Langues**

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Langue maternelle (Néerlandais) | 85% |
| Allemand                        | 70% |
| Anglais                         | 45% |
| Arabe                           | 35% |
| Hiéroglyphes Égyptiens          | 40% |

**Combat**

= bon trop

## Les rites noirs de Luveh-Keraph



Il ne veut toutefois pas dévoiler ce temple avant d'avoir fini son travail et étudié le site plus complètement. La version de Vanheuvelel compte de nombreuses erreurs. Il a traduit une première moitié du document qui traite surtout du culte de Bast. Il a aussi traduit au hasard quelques passages sur Sebek, mais il croit à tort qu'ils concernent Apep, un des serpents maléfiques de la mythologie égyptienne qui avait voulu empêcher le bateau du dieu-soleil Râ de s'élever chaque matin. À ce stade, cette version incomplète a les caractéristiques décrites dans le paragraphe ci-dessus. Le Hollandais a besoin d'une semaine pour rédiger une version anglaise, mais il peut, avec difficulté, en faire un résumé oral en quatre heures, ce qui permet aux investigateurs de se faire une idée du contenu. Sa traduction hollandaise ne sera pas terminée avant un mois. Louvargue apportera alors 1D4 points supplémentaires en Mythe de Cthulhu, fera perdre 1D4 autres points de SAN, et tous les sortilèges seront accessibles - si Vanheuvelel survit jusque-là.

## Les chats : onzième plaie d'Égypte

Depuis qu'il a découvert les parchemins, Vanheuvelel est victime d'une étrange « malediction ». Il est suivi et surveillé en permanence par des chats de toutes races et tailles. Où qu'il aille, les chats sont là. Au cours des deux derniers jours, il a remarqué quelqu'un d'autre dans son sillage, une jeune et belle Arabe, Neris, la prêtresse de Bast. Le Hollandais n'a pas encore fait le lien entre le vol des papyrus et la présence des chats, mais les investigateurs lui suggéreront peut-être cette simple déduction. Les chats cherchent à venger le pillage du temple de Bast. Neris veut récupérer les parchemins.

Dans les heures qui suivent l'entretien des investigateurs avec Vanheuvelel, le harcèlement des chats s'intensifie visiblement. À chaque fois que les investigateurs rencontrent le Hollandais, ils remarquent, sur des résumés de Trouver l'Objet Caché, un nombre croissant d'observateurs félins - et perdent 0/1D3-1 points de SAN. Tâchez de mettre en scène plusieurs de ces rencontres. Une fois cette présence repérée, ils se sentent éventuellement visés : chats dans leurs chambres d'hôtel, mystérieux

cavalades dans leur sillage, matous dans les taxis, les toilettes, etc. Maintenez les pertes de SAN à 0/1D3-1 points. Les félins semblent mettre une intelligence sur-naturelle au service de leur chasse implacable : leur regard fixe et ombragé pèse lourdement sur les nerfs des investigateurs. Si un chat est tué ou blessé par Vanheuvelen ou un des investigateurs, ses congénères commencent à s'attrouper. Leurs attaques furtives coïncident toujours avec un impact dramatique maximum. Même si les chats sont bien traités, Vanheuvelen n'échappe pas à quelques fureux coups de griffes.

Peu après ce premier sang, la belle prêtresse de Bast contacte l'archéologue. La présence des investigateurs n'est pas indispensable, mais ils devront apprendre la chose. Elle est une femme mince et jeune, à la fois sensuelle et distante. Son attitude envers l'étranger débraillé semble d'abord amicale, voire agaçante. Mais elle exhorte très vite Vanheuvelen à rendre ce qu'il a dérobé. Dès lors, la réserve de cette beauté aux yeux noirs paraît menaçante. C'est ce vol blasphématoire qui lui vaut la malédiction des chats, prévient-elle, et la colère de la déesse suivra bientôt. Vanheuvelen refuse et elle s'en va, sans chercher sa colère. Poursuivie ou menacée, elle s'échappe avec une grâce et une aisance toutes félines. Elle bondit périlleusement de toit en toit et la suivre demande une réussite d'Athlétisme à chaque round. Un échec met fin à la poursuite et occasionne une perte de 1D6 points de dommages. Si elle a été attaquée, elle revient plus tard sous forme de panthère et se venge de son assaillant.

Une ou deux nuits après cette rencontre, Vanheuvelen et/ou les investigateurs reçoivent la visite de la panthère noire. Elle guette d'un toit voisin, grogne dans une ruelle ou lacère leurs lits. Sa première apparition coûte 0/1D4 points de SAN. Elle ne combat que pour se défendre, à moins que Neris n'ait été attaquée. Dans ce cas, elle donne un ou deux coups de griffes d'avertissement avant de disparaître dans la nuit.

La panthère attaquée riposte à coups de griffes jusqu'à ce qu'elle perde la moitié de ses Points de Vie, puis elle s'enfuit. Si elle a été blessée, Neris apparaît à la rencontre suivante complètement guérie, par la grâce de Bast sa protectrice.

Les nuits suivantes, la panthère reparaît ses visites, harcelant tout particulièrement le Hollandais dont la terreur ne fait que croître. Les apparitions de Neris sous forme animale gagnent progressivement en violence pour forcer la restitution des papyrus. Son comportement vis-à-vis des investigateurs dépend de la manière dont ils interfèrent avec sa mission et semblent soutenir l'archéologue. Neris poursuit

les rites noirs tant qu'ils sont en Égypte et tente de tuer toute personne qui veut quitter le pays avec les rouleaux.

Voir page 88, « Le dilemme », pour un éventuel d'événements supplémentaires, et les conclusions possibles en ce qui concerne Vanheuvelen, Neris et les papyrus.

## Le temple de Bast

Une fois suffisamment effrayé par l'invasion des chats, la femme mystérieuse et la panthère noire, Vanheuvelen accepte de conduire les investigateurs dans le temple où il a trouvé les papyrus. A vous de décider s'il est prêt à les restituer ou pas.

Le temple est caché dans le Vieux Caire. Le chemin le plus discret passe par un passage étroit au fond d'une triste ruelle ; ce boyau tourne et bifurque avant de traverser le couloir d'un vaste bâtiment. Il faut ensuite escalader un toit pour plonger dans le sol avec un escalier étroit et abrupt. Avec Vanheuvelen pour seul guide, les investigateurs atteignent le temple sur une réussite de Volonté d'un joueur pris au hasard.

Sans le Hollandais, ses seules indications orales permettent de trouver le temple sur une réussite spéciale au test de Volonté. Un investigateur astucieux peut doubler ses chances : sur un test réussi d'Intuition, il songe à suivre un pieux matou dans ses calmes pérégrinations.

Qu'ils soient avec Vanheuvelen ou non, les investigateurs ne rencontrent pas grand monde, et personne qui admette connaître un tel lieu impie. Les chats sont, eux, omniprésents.

Le temple souterrain est un grand espace en dôme d'une douzaine de mètres de diamètre. Les murs ne sont que niches et recoins où les adorateurs félines se perchent et se tapissent, leurs yeux sages et étranges reflétant la lueur des braises. Il n'y a qu'une seule entrée. Adossée au mur du fond, une statue haute de plus de 2 mètres représente une magnifique femme à tête de chat. Si nécessaire, un test réussi de Sciences humaines : anthropologie ou Sciences humaines : archéologie identifie l'antique déesse égyptienne Bast, parfois nommée Pashé à Babast. L'isthme est truffé d'un unique bloc d'obsidienne. Une réussite de Trouver l'Objet Caché permet de repérer le contour d'un tiroir entre ses pieds ; c'est là que Vanheuvelen a trouvé les papyrus. Un petit brasero brûle faiblement devant la statue, projetant des ombres sur les murs blanchis à la chaux.

À l'arrivée des investigateurs, 2D10 chats sont déjà présents. Si l'un d'eux est attaqué ou brutalisé, les autres se jettent sans pitié sur les intrus. À chaque round, 1D6 autres félins se joignent à la bagarre, sorte d'on ne sait quelle cachette.



## Neris

(dépendanceuse)

Neris est la prêtresse du culte de Bast. Sous sa forme humaine elle apparaît comme une jeune femme d'une extrême beauté aux cheveux d'un noir de jais coupés à la mode occidentale des années 20. Difficile d'ailleurs de dire si elle est d'origine européenne ou bien égyptienne - les formes fines de son visage et son teint légèrement hâlé ne permettent pas de faire la différence. Bien qu'elle puisse être totalement endrassée ou terriblement colérique, son regard ne semble jamais se départir d'une sorte de langueur.

Sous cette apparence très séduisante (probablement 22 ans) se cache en fait une redoutable créature dont la vraie nature ne sera jamais révélée, mais qui peut se transformer en une panthère sur-naturelle pour déchaîner sa colère - ou celle de sa déesse. Neris n'abandonnera jamais son objectif mais aura un comportement très lâche, amusant à jouer avec ses victimes et préférant des tours et des détours plutôt qu'une action directe et brutale.

**Neris - Prêtresse de Bast, panthère-garou (forme humaine)**

**Niveau ordinaire**  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 208 de la 6<sup>e</sup> édition française)

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Impact           | 0  |
| Points de Vie    | 13 |
| Points de Magie  | 18 |
| Santé Mentale    | 46 |

**Compétence spécifique (ou spéciale)**  
Avoir l'air humaine avec charme : 95%

| Compétences       |     |
|-------------------|-----|
| Art d'Ivoire      | 80% |
| Discretion        | 85% |
| Sciences occultes | 05% |
| Vigilance         | 95% |
| Mythe de Cthulhu  | 05% |

**Langues**  
Langue maternelle (Arabe) : 90%  
Anglais : 35%

**Sortilèges** : Contacter Bast, Installer la Peur, invoquer/Contrôler un Chat ...

**Combat**  
- Bagarre : 85%

## Neris

## Sous forme de panthère noire

|     |    |              |      |
|-----|----|--------------|------|
| CON | 15 | Endurance    | 75 % |
| DEX | 24 | Agilité      | 92 % |
| FOR | 18 | Puissance    | 92 % |
| YAI | 18 | Corpuissance | 92 % |
| EDL | 18 | Compassance  | 92 % |
| MT  | 16 | Intuition    | 80 % |
| POL | 19 | Vieillesse   | 95 % |

## Valeurs dérivées

|                 |    |
|-----------------|----|
| Mouvement       | 0  |
| Impact          | +4 |
| Points de Magie | +9 |
| Points de Vie   | 7  |

## Compétences

|                       |      |
|-----------------------|------|
| Discrétion            | 95 % |
| Escouder              | 95 % |
| Pister                | 95 % |
| Se Cacher             | 95 % |
| Trouver Objets Cachés | 95 % |

## Combat

- Griffes (x2) 65%
- Dégâts 1D6+mp
- Lacérer\* 80%
- Dégâts 2D6+mp
- Morture 50%
- Dégâts 1D10

\* Si les deux griffes touchent dans un même round, la panthère maintient sa prise, mordant et lacérant à chaque round qui suit

**Protection** 1 point de peau

**Sortilèges** Contacter Bast, Insulter la Peur, Invoquer/Contredire un Chat

Dans ce sanctuaire sacré, la mort d'un chat déchaîne la vengeance de Bast. La déesse transforme 1D6 marous en grands félins assoiffés de sang. Ces lions et panthères n'ont qu'une idée en tête : exterminer les profanateurs en les poursuivant jusque dans la rue si nécessaire.

Des investigateurs qui se tiennent tranquilles peuvent observer les allées et venues de dizaines, voire de centaines de chats. Chaque heure, il y a 10% de chances pour qu'un humble « implacable » hama ne entre dans le temple. Elle est surprise d'y voir d'autres gens, mais elle n'est là que pour demander la bienveillance de la déesse. Questionnée (en arabe), elle explique quelle est venue prier pour son chat, disparu depuis plusieurs jours. Elle espère que Bast pourra lui ramener son compagnon ou veiller au repos de son âme. Elle ignore tout du culte de Bast. Elle sait simplement, qu'il y a bien longtemps, sa grand-mère lui a parlé de ce lieu.

## Le dilemme

Comment les investigateurs traitent-ils leurs poursuivants félins ? Comment interpréter Vanheuvelen et Neris ? Vanheuvelen doit finir sa traduction et diffuser les papyrus pour se faire un nom. Neris veut les récupérer pour rétablir l'ordre sacré du sanctuaire. Ces deux objectifs sont totalement opposés.

Vanheuvelen ne rend pas sa trouvaillie, sauf blessure grave ou grande frayeur. Les investigateurs devront peut-être le convaincre du péril qui le menace

Neris se manifeste un ou deux jours après la première rencontre des investigateurs et du Hollandais. Elle cherche d'abord, pendant deux ou trois jours, à récupérer les rites noirs par la peur. Puis elle devient plus violente, plus meurtrière.

Si l'archéologue est tué, Neris ne saura pas où sont cachés les papyrus et pourrait alors garder un œil sur les investigateurs. S'ils trouvent les documents, ils seront à leur tour exposés au fléau des chats. Si Neris tue Vanheuvelen, les investigateurs perdent 1D4 points de SAN pour leur incapacité à le sauver de son destin (aucun pour la découverte du cadavre).

Si Neris est tuée sous l'une ou l'autre de ses formes, le meurtrier subit la colère de Bast, qui venge implacablement sa fidèle prêtresse.

La déesse chat peut contrôler tous les chats de la ville si elle le désire. Comme un chat, elle aime à jouer avec ses victimes. Les animaux se contentent d'abord de les suivre, puis ils menacent et finissent par attaquer. Ce harcèlement coûte 0/1 point de SAN par jour à la cible. Si un des chats persécuteurs est tué, les troupes suivantes se renforcent de plus gros félins : des lions et des panthères. Cette malédiction ne prend fin qu'avec la mort du meurtrier, que les papyrus soient restitués ou non. Bast poursuit sa victime où qu'elle aille dans le monde égyptien. Même les Contrés du Rê ne sont pas un refuge.

Une fois les voleurs hors du pays, Neris sera impuissante et elle est prête à ruer pour empêcher cette fuite. Mais si elle échoue et que les rites noirs sortent d'Égypte, c'est l'implacable Bast qui prend la relève, comme décrit précédemment. La déesse finira bien sûr par triompher, mais Vanheuvelen et/ou les investigateurs auront eu assez de temps pour traduire entièrement les rites noirs de Luveh-Keraph.

Dans l'intérêt général, mieux vaudrait que les investigateurs convainquent Vanheuvelen de restituer les parchemins. Cela représente un gros travail de persuasion. L'archéologue n'est rien sans ces papyrus ; il est obstiné et désespéré. Une fois qu'ils les auront été remis à Neris ou rapportés au temple, le Hollandais n'a plus rien à craindre pour sa vie.

Si Vanheuvelen survit à ce scénario, il peut seconder ou accompagner les investigateurs, mais ceux-ci devront prendre en charge les dépenses de l'infortuné Hollandais.

Vanheuvelen reste loyal à l'expédition Clive ; il ne fera rien qui puisse offenser ou contrarier Clive et sa clique. Il est même assez stupide pour trahir ses nouveaux amis, dans l'espoir de regagner l'estime de Clive.

Statue de Bast

Empe



Le Temple de Bast

Deux affaires  
en si peu de temps !

# Les Masques de Nyarlathotep

Caire



La vision des arènes égyptiennes au Caire est probablement restée  
à l'esprit de l'auteur. On ne peut pas dire que l'auteur  
des arènes égyptiennes est l'auteur de l'œuvre. L'auteur  
de l'œuvre est l'auteur de l'œuvre. L'auteur de l'œuvre  
est l'auteur de l'œuvre. L'auteur de l'œuvre est l'auteur  
de l'œuvre. L'auteur de l'œuvre est l'auteur de l'œuvre.  
L'auteur de l'œuvre est l'auteur de l'œuvre. L'auteur  
de l'œuvre est l'auteur de l'œuvre. L'auteur de l'œuvre  
est l'auteur de l'œuvre. L'auteur de l'œuvre est l'auteur  
de l'œuvre. L'auteur de l'œuvre est l'auteur de l'œuvre.



Kenya



# Table des matières

## 4-29 Kenya

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Cadre & ambiance                 | 6  |
| Généralités                      | 6  |
| Présentation et Histoire récente | 6  |
| Géographie                       | 9  |
| Climat                           | 9  |
| Informations pratiques           | 9  |
| Vie quotidienne                  | 9  |
| Se déplacer                      | 14 |
| Centres d'intérêt                | 15 |
| Les tribus kényanes              | 13 |
| La montagne du Vent Noir         | 18 |
| La Croisière Noire               | 19 |
| Nairobi, une ville coloniale     | 19 |
| Histoire récente                 | 22 |
| Géographie                       | 23 |
| Vie quotidienne                  | 25 |

## 30-33 Le culte de la Langue Sanglante

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Interactions avec les investigateurs | 31 |
| Effets                               | 3  |
| Rites                                | 32 |
| Lieux de rencontre                   | 32 |
| Relation avec les autres cultes      | 32 |

## 34-70 L'Aventure

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Fiche résumé               | 36 |
| Que devrait-il se passer ? | 38 |
| À Mombasa                  | 40 |
| Ahya Singh                 | 41 |
| Le chemin de fer ougandais | 42 |
| Les Vampires de feu        | 45 |
| L'Étoile de Nairobi        | 45 |
| Chez Tandoor Singh         | 47 |
| Johnstone Kenyatta         | 50 |
| Le vieux Bundari           | 51 |
| La montagne du Vent Noir   | 54 |
| Pistes secondaires         | 66 |

## 71-76 Fausse piste

|                     |    |
|---------------------|----|
| Le relais de chasse | 71 |
|---------------------|----|





« C'était, eh bien, c'était essentiellement une sorte de force qui ne fait pas partie de notre espace, une sorte de force qui agit, se développe et se modère suivant des lois qui n'appartiennent pas à la Nature que nous connaissons. Nous n'avons pas le droit d'appeler ces choses de l'extérieur et seuls les individus les plus dépravés, et les cultes les plus impies, se risquent à le faire »

— H.P. Lovecraft, « L'Abomination de Dunwich »



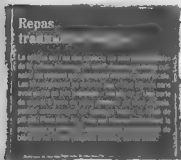
Kenya

## Kenya

Kenya

- **Visuel, couleurs.** Tous les tons de vert foisonnants entre grands lacs et monts vertigineux au lointain.
- **Visuel, formes.** Un arbre parasol au milieu d'une immense savane avec en toile de fond, pointant haut hors de cette plaine un pic montagneux enneigé.
- **Sons.** Chants ethniques sur un fond d'ambiance naturel, mélange de vent et de cris d'animaux aussi divers que vagues.
- **Odeurs.** Les bourrasques vous emènent des bouffées d'odeur de terre et de verdure.
- **Toucher.** Tiède agréable alternant avec la fraîcheur des hautes altitudes.

## Kenya



L'Afrique, terre de contrastes. Des déserts secs et brûlants sous un soleil torride - mais aussi des plaines immenses, des jungles luxuriantes, de vastes savanes, de larges fleuves, des cascades monumentales. Des paysages à couper le souffle où les richesses naturelles sont partout. Depuis des siècles, cette terre a attiré des aventuriers en quête de gloire et de fortune.

## Généralités

## Présentation & Histoire récente

A la fin de la Grande Guerre, suite au traité de Versailles, la Grande-Bretagne prend officiellement le contrôle de plusieurs colonies allemandes. Le Kenya en fait partie. Cette décision agite la communauté africaine qui n'a pas été consultée. Ils ne souhaitent plus être entraînés par des pays gouvernants : des milliers d'Africains sont morts pour une cause qui n'était pas la leur. L'indépendance devient un point essen-

2

2

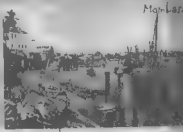
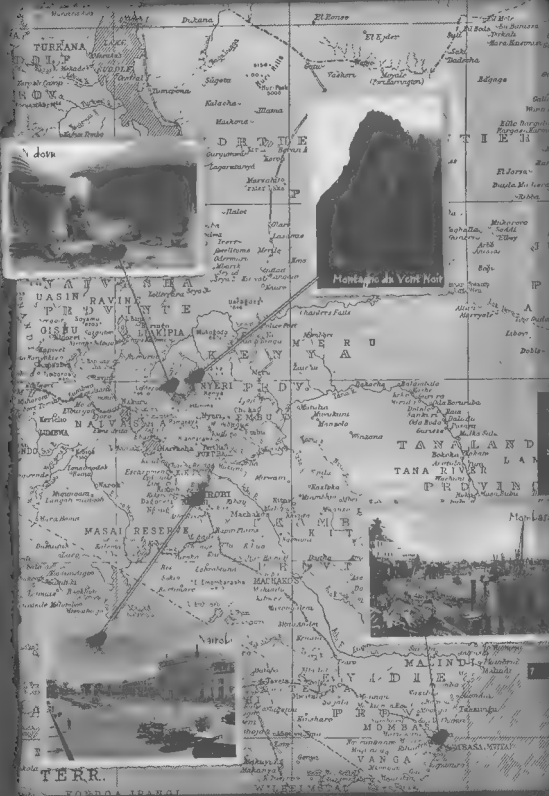
2

A la même époque, de nombreux grands chasseurs blancs réalisent que l'abondance des terres du Kenya n'était pas sans limite. Le permis de chasse est instauré et les premières réserves d'animaux sauvages sont fondées. Au si naissent les balbutiements de la gestion de l'environnement.



## Le colonialisme

Toutes les colonies britanniques ont pratiqué la discrimination raciale, mais le joug du sahib blanc a été très diversement ressenti par ceux qui devaient le subir. Après tout, les conflits raciaux, hiérarchiques et castes hérititaires existaient avant l'arrivée de l'Empire (et ont bien souvent perduré après son départ). Beaucoup ont été séduits par la promesse d'un élargissement démocratique du Commonwealth, une prospérité commune protégée par la puissance et la stabilité de la Couronne. Pendant la Grande Guerre, les portes-parole britanniques ont systématiquement laissé entendre que la participation à l'effort de guerre des Indiens, Africains,



TERR.

KORDA IRANCI

WILHELMSTADT

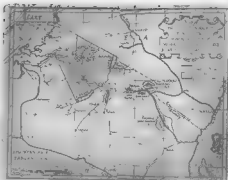




pées principalement par les savanes. Grâce à la vallée du Rift, de nombreux lacs se sont formés le long de cette faille, tel le lac Turkana au nord du pays. Ce lac est bordé par le désert de Chalbi et est d'un grand intérêt ornithologique, où l'on peut trouver entre autres flamants roses, marabouts et pélicans. Le lac Victoria, que le Kenya partage avec la Tanzanie et l'Ouganda, est l'une des sources du Nil. L'océan Indien borde plus de 500 km de côtes kényanes, constituées de plages de sable fin. Les îles Funzi s'étendent au large. La ville de Mombasa est en réalité une île reliée à la terre ferme par des ponts. Toutes les terres légèrement en retrait sur le littoral sont des terres arables où l'on cultive beaucoup de bananes, de mangues, de cocotiers et de frangipaniers. Nairobi, construite sur un terrain à haute altitude, loin de l'incessante chaleur tropicale de la côte, Nairobi est entourée de champs fertiles où les céréales poussent toute l'année.

### Climat

Bien que le Kenya soit un pays équatorial, des climats très variés y coexistent : chaud et humide sur la côte (Mombasa) ; torride et quasi désertique au Nord, où souffle un vent violent et des séchant, très agréable dans les régions de plateaux et de montagnes du centre et de l'ouest (Nairobi), même si les soirées sont fraîches, et froides au-dessus de 3 000 mètres.



## Informations pratiques

### Vie quotidienne

#### Langue(s)

Les langues, en plus de l'anglais, pouvant être croisées dans ce chapitre :

- **Gikuyu**
- **Nandi** : langue parlée dans les hauts plateaux de l'Ouest du Kenya
- **Kiswahili** : langue bantoue du sud du Kenya
- **Luo** : langue parlée par les Luo du Kenya
- **Somali**
- **Kamba**
- **Galla**

#### Monnaie

La livre britannique (ou pound, £) est la monnaie commune, non seulement au Kenya, mais aussi chez les voisins ougandais et du protectorat du Tanganyika. Elle a une valeur d'environ quatre dollars américains durant cette période. Les prix dans les commerces contrôlés par des Européens à Nairobi ou Kisumu, comme les hôtels, les bars ou les magasins européens, sont probablement comparables à leur équivalent en Angleterre.

| Mois       | Jan | Fév | Mars | Avr | Mai | Jun | Juil | Août | Sep | Oct | Nov | Déc |
|------------|-----|-----|------|-----|-----|-----|------|------|-----|-----|-----|-----|
|            |     | 27  | 25   | 24  | 23  | 22  | 23   | 25   | 26  | 24  | 25  |     |
| Temp. (°C) | 13  | 13  | 14   | 15  | 14  | 12  | 11   | 11   | 11  | 13  | 14  | 14  |

L'importante population indienne crée une économie secondaire, centrée sur la vente de nourriture, de vêtements et de biens manufacturés. Dans leurs bazars ou leurs échoppes du quartier indien, les fromages, la viande, les chaussures, les costumes, les couvertures, le thé, la paraffine, les épices, les cigarettes et les machettes s'avèrent beaucoup moins chers. De même, les nombreux Africains engagés comme domestiques ou dans les fermes réduisent significativement le prix de la main-d'œuvre. Si les investigateurs engagés des guides ou des porteurs, ils les trouveront relativement bon marché.

### Banque

Après la grande guerre, l'Empire Britannique renforce sa présence dans le pays. Les grandes banques (Barclays, Lloyds etc.) sont encouragées à s'y développer. En 1920, les villes les plus importantes sont dotées d'au moins une banque anglaise.



La Nairobi National Bank of India

### Douanes

Les bureaux des douanes sont gérés par le gouvernement britannique. En 1920, leur rôle se limite au contrôle de passeports, à l'approbation de visas et licences commerciales, pour les visiteurs arrivant au Kenya. Les citoyens de la Couronne et de ses colonies reçoivent des visas de trois mois ou des visas d'immigration, tous les autres reçoivent des visas d'un mois.

### Forces de l'ordre

Leur organisation est celle de l'empire britannique, dépendant du bureau du gouverneur. Principalement basés dans les grandes villes, les quelques centaines d'officiers (citoyens britanniques, indiens ou africains indigènes) chapeautés par des blancs, traquent les criminels qui seront jugés dans des cours de style britannique, puis enfermés dans des prisons locales. Quelques détectives, postés à Nairobi et Mombasa, travaillent avec le Britain's Criminal Investigation Department (CID) de Scotland Yard, Londres.

### Port d'arme

Le Kenya est une colonie britannique en 1925. Le port d'arme n'est pas véritablement réglementé, car on se trouve dans une situation proche du far-west en réalité. Les armes doivent faire l'objet d'une déclaration, mais pas le port. Il est fréquent de voir des hommes armés (surtout des blancs) mais également des Africains, dont le métier est d'être porteur d'arme. Ce sont des servants des blancs, mais leur rôle ne consiste pas qu'à porter les armes, ils savent très bien s'en servir également.

Notez qu'en général, le meurtre d'un Africain par un blanc n'est pas vraiment considéré comme un crime par la justice britannique, le contraire, lui, n'est pas du tout vrai.

En tout cas, personne ne sera offensé de voir les investigateurs se balader armés tant qu'ils sont de nationalité américaine ou européenne, car les attaques de fauves - en particulier de lions - sont encore monnaie courante, il faut donc que tout un chacun puisse se défendre face à cette nature hostile.

Les armes disponibles sont surtout des fusils de chasse et des armes de poing britanniques. Les armes automatiques ne sont accessibles qu'aux militaires dans l'exercice de leurs fonctions - et seront confisquées en cas de déclaration.

### Communications

Dans les années 20, le téléphone est peu répandu au Kenya et quasiment introuvable lorsque l'on sort des grandes villes. La poste centrale reste le meilleur moyen de communiquer. L'international reste à portée des investigateurs, que ce soit par courrier, télégramme, colis ou poste restante.

### Journaux

- **Mombasa Times** : Journal en langue anglaise, distribué à Mombasa.
- **East African Standard** : Journal en langue anglaise, distribué à Nairobi.
- **L'Étoile de Nairobi**, seul journal indépendant en anglais.
- **The Leader** : Journal politique qui vise la défense des intérêts des colons.
- **Mwigwithania (La Réconciliation)** : Écrit en kikuyu, la langue des Kikuyus, il est publié à Nairobi en 1925. Pendant un temps, il sera édité par le futur président ; Jomo Kenyatta.

D'autres journaux gérés par des Africains sont fondés durant cette période. Le gouvernement colonial britannique s'efforce de censurer et interdire ces publications, avec une réussite variable. Si des investigateurs





blancs sont vus lisant des journaux africains, ils risquent de s'attirer les foudres de la communauté Blanche.

#### Religion(s) et croyances

Il y a trois systèmes de valeurs religieux principaux en Afrique de l'Est : l'animisme et l'adoration des ancêtres pratiqués majoritairement à l'intérieur du continent, et le christianisme apporté aux Africains par les missionnaires européens. De nombreux convertis à l'islam ou à la chrétienté ont conservé des croyances et des pratiques provenant de leur culture et leur éducation animistes.

Chaque groupe tribal a sa propre forme de religion animiste atavique. Il en existe donc littéralement des milliers de formes sur le continent. On peut cependant faire quelques généralisations. La plupart croient qu'un être suprême a créé l'univers, mais que les affaires des humains lui importent peu. On peut toutefois communiquer avec les dieux mineurs par l'intermédiaire de sacrifices d'animaux, de nourriture ou d'objets matériels. Les ancêtres peuvent également protéger la tribu.

La réincarnation et la magie jouent un rôle important dans la croyance de



Lesana : chef des hommes-médecins massai vers 1890



toutes les tribus. Certains Africains pensent que leurs rois tribaux étaient des dieux, qui étaient souvent trop saints pour parler directement à leurs sujets et devaient s'exprimer par un porte-parole pour donner ses ordres. Les sociétés secrètes fondées sur l'âge, le sexe ou d'autres facteurs sont un autre aspect courant de la vie tribale.

Les hommes-médecine (et à l'occasion les femmes-médecine), qui sont appelés des docteurs en sorcellerie par les colons, sont des membres essentiels de leurs tribus. Leur rôle en tant que spécialiste de la religion est d'entretenir, de célébrer et de restaurer (si nécessaire) la relation entre la tribu et les dieux. Les gens consultent les hommes-médecine pour des raisons médicales aussi bien que sociales ou morales. Les hommes-médecine communiquent régulièrement avec les dieux par l'intermédiaire des « morts-vivants », qui les entendent mieux que les mortels. Souvent, le contact se fait par la divination, avec des graines jetées sur des bols ou des planches à oracle, ou en entrant dans des transes prolongées. Les hommes-médecine portent des costumes distinctifs et possèdent un masque, qui dissimule et révèle à la fois des pouvoirs violents et bienveillants.

Vivant sur les plaines, les Africains de la vallée du Rift ont conscience des dimensions de leur monde. Ils perçoivent la majesté d'éléments naturels comme les montagnes, les lacs, les rivières et les rocs



## Personnages type du Kenya

L'essentiel des références ci-dessous sont tirées du livre *La ferme africaine* de Karen Blixen

### Anglais

- M. Arthur - Médecin d'hôpital
- Berkeley Cole - Créateur du Muthaga Club, beau-frère de Lord Delamere
- Galbraith Cole - Frère du précédent
- Charles Bulpett - Aventurier et sportif à la retraite
- Lord Delamere - Propriétaire terrien
- L'un des hommes les plus influents de la colonie britannique
- Denys Finch Hatton - Chasseur aventureux
- Hugh Martin - Fonctionnaire administratif des domaines
- Nichols - Carabinaire
- Duncan - Grand épicer de Nairobi

### Indiens

- Jevanjy - Riche commerçant
- Suleiman Vorges - Riche commerçant
- Alfidina Visiani - Riche commerçant
- Pooran Singh - Forgeron (sans rapport avec Ahja Singh, ce nom indien est très commun)
- Ali Khan - Vendeur
- Cholemi Hussein - Marchand de bois
- Patel - Chef de gare

Ils leur donnent le nom de divinités censées vivre à l'intérieur de ces éléments. Ce sont donc des sites sacrés. Le mont Kenya est un exemple. Malgré la multitude de dieux, les esprits sont les êtres surnaturels les plus courants dans l'animisme africain. Presque tous les groupes tribaux croient que, lorsqu'une personne meurt, elle devient l'un d'eux. Ils y croient autant qu'ils croient qu'un enfant grandit pour devenir un adulte : c'est inévitable. Les esprits sont partout, invisibles à moins qu'ils ne choisissent de se montrer. Grâce à leur magie, les hommes-médecins parviennent à contrôler, communiquer ou repousser les esprits. Parfois, pour guérir une maladie, ils sacrifient des animaux ou emploient des herbes ou des substances magiques pour combattre les esprits ennemis ayant fait tomber malade son patient.

Les Africains sont également superstitieux. Compter des gens ou du bétail est censé porter malheur pour beaucoup d'Africains de la vallée du Rift, qui craignent que la malchance poursuive ceux qui ont été comptés. Certaines tribus pensent que les femmes enceintes ne doivent pas avoir de fer dans leur maison durant l'accouchement, le fer

attirant la foudre. Les Kikuyus croient aussi qu'il est dangereux de toucher un cadavre. Ils laissent leurs morts dans la nature pour que les animaux les dévorent plutôt que de les enterrer. D'autres tribus pensent que la naissance de jumeaux ou de triplés était signe de malheur, et ils tuent les enfants. La mort était presque toujours vue comme l'œuvre de la sorcellerie, de la magie ou d'une malédiction, plutôt que comme un phénomène naturel.



Une publicité pour les chemins de fer Ougandais

## Se déplacer

- **Le chemin de fer ougandais.** C'est le premier moyen de transport. Il part chaque jour de Mombasa jusqu'au lac Victoria, deux jours plus tard. En dehors de la vitesse, la ligne est la façon la plus économique d'entrer et sortir de la colonie.
- **Les bateaux à vapeur.** Ils sont cantonnés aux lacs Edwards et Albert, permettant le commerce avec le Congo belge. Dans le reste du pays, les rivières sont trop étroites ou trop accidentées pour autoriser ce mode de transport.
- **Automobile :** Dans les années 20, il y a plus d'automobiles par habitant blanc au Kenya (particulièrement à Nairobi et à Mombasa) que n'importe où ailleurs dans le monde. La plupart sont importées d'Europe. Les chevaux ne survivent pas longtemps en Afrique, alors que les automobiles buveuses de pétrole n'ont pas ce problème.

Sur la route allant de Kenya à Ouganda



• **Autres moyens de transports** : vélos, tricycles, taxis, chameaux et ânes (les éléphants ne sont pas domestiqués comme chez les Indiens)

Le Kenya ne disposera d'aucun moyen de transport aérien avant 1931

## Centres d'intérêt

### Les tribus kényanes

Le Kenya est habité par soixante-dix tribus différentes qui coexistent dans les frontières imposées par la Grande-Bretagne. Chacune possède sa culture et sa langue

Nous vous présentons ici les tribus les plus significatives pour cette campagne : Akamba, Galla, Kikuyu, Masai, Nandi et Somalien

#### Akamba

Les Akambas vivent dans la région à mi-chemin entre Mombasa et Nairobi. Traditionnellement, ce sont des marchands qui gèrent un vaste réseau de caravanes et de routes commerciales. Les premiers explorateurs européens ont engagé les Akambas dans la deuxième moitié du dix-huitième siècle pour les guider vers l'intérieur. Les Akambas vendaient autrefois de l'ivoire à Mombasa et dans d'autres villes côtières swahili en échange de tissu, de verrerie, de bétail et de fil de fer. Dans les années 1920, les chasseurs blancs empiètent sur leur territoire, ce qui provoque de nombreux conflits de petite échelle.

Les marchands akambas se sont aventurés dans tout le pays. Les Britanniques les considéraient comme les guides idéaux pour leurs expéditions. Plus tard,

les Britanniques reconnaîtront l'habileté au combat des Akambas, et les recruteront à tour de bras pour combattre dans la Grande Guerre, beaucoup y perdront la vie. Ils sont également les recrutés les plus courants dans les rangs de la police. Comme la plupart des tribus kényanes, les Akambas suivent des cérémonies d'initiation pour marquer le passage à l'âge adulte. Leurs temples sont un trait caractéristique des Akambas. Ils sont souvent entourés d'un anneau d'arbres, dont ils disent qu'il ne faut jamais le couper. Ils considèrent ces endroits comme des sanctuaires spirituels pour les gens et les animaux.

• **Type** : chasseurs-ramasseurs, bergers  
• **Langues communes** : kamba



#### Galla

Les Gallas sont des bergers semi-nomades, vivant dans la brousse du sud-est

#### Kikuyu

• Kamante Gatura - Clever de chivva  
• Kikau - Serviteur  
• Nyen - Enfant  
• Esa - Ancien, chef de village  
• Marimmo - Femme d'Esa  
• Etorina - Femme d'Esa  
• Jumbo - Guerrier  
• Kabeno - Cuisinier  
• Kama - Squatter  
• Wawen, Wima - Gardien de chevre  
• Jigona Kinyagga - Ouvrier  
• Wanyanguem - Enfant  
• Wambici - Jeune femme  
• Kinaru - Grand chef  
• Koy - Fils de Kinaru  
• Mugo - Squatter riche, propriétaire de bœuf  
• Enen - Vieillard, membre du kyama  
• Karibaga - Ancien, membre du kyama, riche squatter  
• Wawana - Vieillard pauvre  
• Jama - Femme  
• Bica - Femme  
• Kemosa - Cuisinier  
• Karutha - Chauffeur  
• Ndweni - Vieillard  
• Muthaga - Jardinier  
• Kama - Garçon d'écurie  
• Karomoya - Enfant sourd-muet  
• Malima - Porteur  
• Sar Sira - Porteur  
• Chota - Ouvrier  
• Kalagu - Squatter

#### Somali

• Farah Aden - Contremaître  
• Ismael - Porteur de fusil  
• Baka Iso - Serviteur  
• Abduhah - Riche vendeur de bête

#### Autres ethnies

• Knudsen (Danois) - Vagabond  
• Père Bernard (Français) - Moine  
• Betrup (Américain) - Régisseur de ferme  
• Erik Oter (Svédais) - Chasseur  
• Emmenousson (Svédais) - Maître d'hôtel au Nairobi-Wiki  
• Ingrid Lindström (Svédais) - Femme de propriétaire suédois  
• Gustave Mohr (Norvégien) - Propriétaire terrien  
• Cheick Ali Ben Salem (Arabe) - Pascha de la cité orientale installée à Mombasa



Les Gallas au Jardin Zoologique d'Acclimatation.

## Animalerie

Si vous souhaitez exploiter au mieux la variété de la jeune kényane, retrouvez un bédouin au sein de nos camps dans les Secrets du Kenya part, chez Hans Dejour. La vie d'un maître d'hôtel, les secrets de la vie d'un maître d'hôtel, les secrets de la vie d'un maître d'hôtel.

[illegible]

## Antilopes, plusieurs espèces

■ Autre compte de nombreuses espèces d'antilopes, se différenciant par la taille, la couleur, la forme des cornes, la physiologie et le régime alimentaire.

Presque toutes les antilopes vivent en troupeau, utilisant le nombre comme une protection contre les prédateurs comme les lions, les léopards et les humains.

À Kénitra, on trouve deux espèces d'antélopas sont très largement répandues. La grande gazelle de Chamois (*Gazella gazelle*), d'un brun saumon à l'arrière, avec un ventre et des flancs plus clairs, et de longues cornes courbes. L'*Impati* (*Antelope melampus*), de taille moyenne, qui est une antilope très répandue à la fourrure brun clair avec une rayure noire courant au centre de son dos. La gazelle de Thomson (*Gazella thomsoni*) est l'une des plus petites gazelles d'Afrique elle a des cornes courbes. Le dos brun et le ventre blanc, séparés par une bande de poils noirs.

Les antilopes ne font qu'une attaque chaque round. Lorsqu'elles luent, elles peuvent effectuer une ruse avec des chances de succès divisées par deux.

**Antilopea Kenyanae**  
(grande taile)

| Caractéristiques | Dés   | Moyenne |
|------------------|-------|---------|
| CON              | 3D6   | 10-11   |
| DEX              | 3D6+6 | 16-17   |
| FOR              | 2D6+6 | 13      |
| TAI              | 3D6+6 | 16-17   |
| ROLI             | 2D6   | 7       |

*Vaccinium dillenii*

|                     |    |
|---------------------|----|
| Mouvement           | 11 |
| Impact moyen        | +2 |
| Points de Vie moyen | 44 |

Antilopes Kenyans  
(taille moyenne)

| Caractéristiques | Dés   | Moyenne |
|------------------|-------|---------|
| CON              | 3D6   | 10-1    |
| DEX              | 3D6+6 | 16-17   |
| FOR              | 2D6+4 | 11      |
| TAJ              | 3D6+2 | 12-13   |
| POU              | 1D6   | 7       |

## Values: derivatives

|                    |    |
|--------------------|----|
| Mouvement          | 11 |
| Impact moyen       | 40 |
| Ponts de vie moyen | 12 |

du Kenya. Ils contrôlaient autrefois une puissante nation en Éthiopie et dans le nord du Kenya, d'où ils ont été chassés par les Somaliens il y a quelque temps. Depuis, ils ont migré plus au sud, dans la région de la Tana. Leur bétail est principalement constitué de bovins et de chameaux, ainsi que des chèvres et des moutons comme sources de nourriture supplémentaire. Les bovins en particulier sont un élément central de leur culture. Ils servent souvent de dot pour la famille du marié. Les bovins sont tués aux mariages et aux enterrements. Le reste du temps, leur lait et leur sang complètent une alimentation faite de maïs, de riz, de haricots et de thé. Les Gallas dépendent de leur bétail, ayant découvert que l'agriculture est impossible sur les terres arides le long de la Tana.

Les Gallas vivent dans des huttes rondes formées d'une armature en bois couverte de tapis tissés et d'herbe, construites par les femmes. Ces maisons sont démontées et chargées sur des bêtes de somme quand la tribu doit se déplacer avec le troupeau. La plupart des Gallas sont musulmans, observant les rites et les fêtes de cette religion.

\* Type : bergers

\* Langues communes : galla

## Кітень

Quand les Britanniques établirent leur colonie à Nairobi, ils ne s'inquiétèrent pas une seconde à penser que leur nouvelle cité était au milieu d'une terre déjà occupée par les Kikuyus. L'établissement de la colonie eut des impacts positifs et négatifs sur les Kikuyus. D'un

côté, les Kikuyus devinrent la tribu la plus éduquée et la plus au fait du mode de vie européen. Cela leur fournira des compétences utiles lorsqu'ils prendront le contrôle du Kenya après l'indépendance. D'un autre côté, les Kikuyus (suivis de près par les Masais) subirent le gros de la persécution britannique, dont l'emprisonnement et l'exécution pour avoir fait part de leurs revendications. Dans les années 20 et 30, ils sont 360 000 et vivent principalement dans les hauts plateaux autour du mont Kenya. Les Kikuyus sont des éleveurs de bovins ayant migré depuis l'Est au seizième siècle. Voisins des Masais, les deux tribus se sont livrées des guerres terribles au cours des siècles. Mais ils ont également connu de longues périodes d'échanges, finissant par partager de nombreux traits culturels. Les groupes familiaux kikuyus forment des clans, dirigés par un conseil d'anciens lourdement influencés par leurs hommes-médecine. Les Kikuyus croient que leur dieu Ngai réside dans le mont Kenya. Ils orientent leurs maisons la porte vers la montagne. Ils n'enterrent pas leurs morts ; ils les laissent dans la nature pour que les prédateurs les dévorent. Les cérémonies d'initiation pour les garçons et les filles impliquent la circoncision et la clitoridectomie. La plupart des Kikuyus sont des agriculteurs, construisant leurs maisons rondes en bois couvert de chaume et d'herbe.

\* Type : fermiers, bergers

\* Langues communes : gikuyu, kiswahili.

## Mosses

Les Masais occupent la région à l'est du lac Victoria, dans une zone appelée la plaine du Serengeti. Ce sont des éleveurs de bovins, dépendant étroitement des produits de leurs animaux pour survivre. Les guerriers masais prennent grand soin de leurs chevaux, qu'ils nouent et recouvrent d'ocre et de graisse de chèvre. Pour s'assurer que leurs chevaux ne soient pas salis durant leur sommeil, ils posent la tête sur des tabourets de cou en bois.

Comme les Samburus du nord dont ils sont proches, les Masais portent des vêtements rouge vif enveloppant et des bijoux corporels. Les hommes portant de longues nattes sont des guerriers appelés morans. Les femmes et les hommes mariés se rasent la tête. Ils portent des bijoux brillants et de l'ocre rouge sur le visage et le corps. Les danses rituelles impliquent souvent de sauter le plus haut possible. Leurs maisons sont des structures carrées construites en boue.



de vache et en branches d'arbre. Tous les Masais croient être les vrais propriétaires de tous les bovins du monde. Ils feront tout pour voler les bovins des autres tribus. En raison de leur agressivité et de leur nature belliqueuse, les Masais sont l'une des tribus les plus craintes d'Afrique. Les guerriers ayant tué un lion sont distingués par un couvre-chef décoratif et bigarré, ayant la forme d'une crinière, couverte de verres brillantes et de poils de lion.

- Type : bergers
- Langues communes : kiswahili



## Nandis

Les Nandis, qui s'appellent les Kileleshins à partir des années 50) occupent le côté ouest de la vallée du Rift. Ils sont venus d'Égypte il y a environ vingt siècles. Ils ont amené avec eux le culte du soleil, qu'ils appellent aujourd'hui Asilis. Chaque matin, ils se lèvent avant l'aube et prient devant les montagnes vers l'est jusqu'à ce que le soleil se lève. Ils considèrent le noir comme leur couleur sacrée et le quatre comme leur chiffre sacré. Les Nandis furent le dernier groupe ethnique à être dominé par l'armée britannique. Dans les années 20 et 30, ils composent une grande partie des KAR et des askaris de la police. Essentiellement agriculteurs, les Nandis sont aussi apiculteurs. Le miel ainsi récolté sert pour le commerce et le brassage de bière. La circoncision masculine et la polygamie sont encore couramment pratiquées. Étonnamment par rapport aux autres tribus, leurs hommes-médecins sont le plus souvent des femmes.

Comme les Gusis, ils retirent fréquemment des portions du crâne pour traiter des maux chez les infirmes. Les femmes nandis portent de larges colliers de verres brillantes autour du cou. Les deux sexes se percent les lobes, puis les écartent pour y porter des billes. Pour se nourrir, ils cultivent le millet et le maïs et élèvent les bovins. Leurs demeures traditionnelles sont faites de bâtons et de torchis, avec des toits pointus en chaume, soutenus par un pôle central.

- Type : fermiers, bergers
- Langues communes : nandi



## Somaliens

Bien que la majorité d'entre eux habitent les pays voisins de la Somalie italienne et de l'Éthiopie, les nomades somaliens constituent une bonne portion de la population kényane. Concentrés dans l'Est et le Nord-est, ils sont éleveurs de bétails et commerçants. La plupart des Somaliens sont divisés en petits clans individuels répartis sur toute la colonie, y compris un nombre conséquent à Nairobi. Presque tous les Somaliens suivent la foi islamique. Ils ont été convertis par des commerçants musulmans entre le septième et douzième siècle. Cependant, à leurs yeux, la loyauté envers le clan est souvent aussi importante que la foi en Allah. Ils sont nombreux à pratiquer la polygamie, épousant jusqu'à quatre femmes en accord avec le Coran. Sur bien des points, ils sont plus proches des Arabes ou des Swahilis dans leur mode de vie que des autres tribus d'Afrique. Leur population étant répartie sur une vaste région

## Antilopes Kényanes (petite taille)

| Caractéristique | Dés   | Moyenne |
|-----------------|-------|---------|
| ODN             | 3D6   | 10-11   |
| DIX             | 3D6+6 | 16-17   |
| FOR             | 2D6+3 | 10      |
| TAI             | 2D6+3 | 10      |
| POU             | 2D6   | 7       |

## Valeurs dérivées

|                     |    |
|---------------------|----|
| Mouvement           | 11 |
| Impact moyen        | 40 |
| Points de Vie moyen | 11 |

## Compétences

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Attilisme : saut      | 70% |
| Sentir les prédateurs | 35% |

## Attaques

|  |     |
|--|-----|
| Coup de tête                             | 35% |
| Dégâts 1D8+Impact moyen, selon la taille |     |
| Ruede                                    | 60% |
| Dégâts 1D6+Impact, selon la taille       |     |

- Protection : 1 point de peau
- Habitat : Savane, jungle, lac et rivière



de l'Afrique de l'Est, fractionnée en nombreux clans, il existe plusieurs dialectes de la langue somalienne.

Les Somaliens sont considérés comme étant l'un des plus beaux peuples au monde, avec des traits aquilins et une peau d'ébène. Les vêtements traditionnels sont de longues robes amples. Culturellement, les Somaliens sont calmes et dignes. Ils ont tendance à ignorer les étrangers. Les Somaliens sont un peuple de bergers nomades, dont la culture est centrée sur les chameaux. Certains clans élèvent des bovins et des chèvres dans les régions plus productives. Les femmes et les jeunes enfants s'occupent des moutons et des chèvres et de l'entretien des huttes. Les garçons et les

jeunes hommes sont aussi responsables de la surveillance de leurs précieux chameaux. Les ânes gris sont des bêtes de sommes secondaires. Leur alimentation tourne presque entièrement autour du lait et des produits laitiers, avec un supplément de maïs et de riz. Les familles vivent dans des huttes portables confectionnées en jeunes troncs plâés et en tapis tissés. Les huttes du village sont arrangées en cercle, les enclos à bestiaux au centre. Culturellement, les Somaliens enseignent une histoire orale sous la forme de poèmes, déclamant des contes populaires pour se distraire lors des longs voyages à travers la nuit, d'un village à un autre.

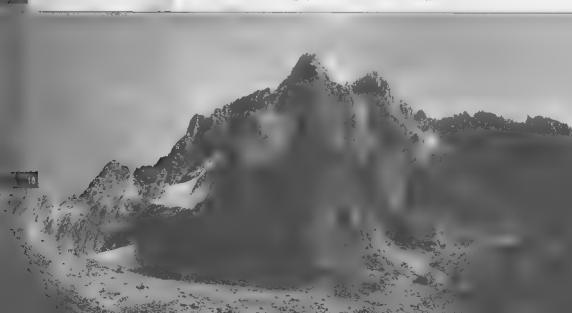
Les Britanniques apprécient les Somaliens comme personnel de maison, comme infanterie et comme chefs indigènes engagés dans les expéditions vers l'intérieur. Pour cette raison, des communautés somaliennes sont perchées à la périphérie des villes britanniques.

• **Type** : fermiers, bergers

• **Langues communes** : arabe, somali

### La montagne du Vent Noir

Ce sombre mont conique est situé dans les montagnes Aberdare de la vallée du Rift, à 190 km au nord de Nairobi, caché parmi la dense forêt tropicale qui pousse dans les hauteurs. Sur ses pentes de roche abrupte, une piste étroite escalade une partie de la montagne, jusqu'à l'entrée d'une caverne. L'intérieur de la montagne est composé de deux grandes salles. La première est la caverne de la grande prêtresse du culte de la Langue Sanglante. L'autre est le Grand Temple où Nyarlathotep apparaît parfois. Peu d'Européens savent quoique ce soit sur cette montagne.





### La Croisière Noire

La Croisière Noire est une expédition organisée par Citroën. Elle a pour objectif de traverser le continent Africain en voitures autochenilles pour montrer la compétence française, et plus particulièrement le savoir-faire Citroën. Partis de Colomb-Béchar en octobre 1924 pour parcourir environ 28 000 kilomètres, l'expédition s'achèvera à Madagascar le 26 juin 1925.

Après un départ groupé des huit autochenilles et une traversée des états coloniaux sous tutelle française, le 19 avril 1925 quatre groupes sont formés pour suivre des routes différentes. Deux des autochenilles, baptisées le Croissant d'argent et le Soleil en marche, partent de Kampala au bord du lac Victoria pour se diriger vers Nairobi, rallier Mombasa puis par bateau Dar es Salam et enfin Madagascar. Le retentissement médiatique est très important, et si les investigateurs se trouvent au Kenya en Mai 1925, ils ne pourront pas manquer de croiser ces véhicules atypiques, voir de pouvoir échanger quelques mots avec leurs passagers sous la responsabilité de Louis Audouin-Dubreuil.

L'objectif de la Croisière est avant tout une aventure humaine et technique mégalée, mais elle a aussi des visées scientifiques, comme la découverte anthropologique et la collecte d'information sur les tribus et les pays. Par la suite s'ajoutera une dimension politique de positivation du colonialisme, et de développement des espaces coloniaux - et en particulier des moyens de communication et de transport.

### Nairobi, une ville coloniale



A l'époque qui nous intéresse, Nairobi est une ville coloniale récente d'environ 50 000 habitants. Elle s'étend au pied du Mont Kenia et de la superbe chaîne d'Aberdare. Le Mont Kenya se dresse, lui, un peu plus au Nord et à l'Est. La ville, fondée en 1900, n'était tout d'abord que le dernier relais de chemin de fer (avant les montagnes) où les locomotives pouvaient manœuvrer et se garer. À plus de 1800 mètres d'altitude, la région bénéficie d'un climat relativement doux et sec. Les paysages sont superbes, l'eau abondante et le sol propice à la culture. Les Européens qui suffoquaient à Mombasa n'ont pas manqué de remarquer ces avantages et une colonisation en règle suivit.









**Karen Blixen**  
Propriétaire terrienne  
(Néerlandaise indépendante)

Karen Blixen est propriétaire d'une plantation de café, à 18 kilomètres à l'ouest de Nairobi, en périphérie des colonies privées. Karen Blixen est le vrai nom de l'auteur Isak Dinesen, qui a écrit de nombreux livres, le plus fameux étant *La Femme africaine* (en anglais *Out of Africa*). C'est une grande femme pour l'époque, au regard profond et sombre. Chapeau à larges bords en feutre, tenues protégeant pour parcourir les étendues sauvages et les plantations, elle sait quelle que soit la circonstance, garder une allure digne et un sourire discret mais avenant.

Entre 1914 et 1931, elle vit sur un terrain de café, dans une maison appelée Bogani, disposant d'un grand jardin tropical et d'une vue sur les collines Kilimungu toutes proches. Séparée de son mari peu de temps après leur arrivée dans la colonie, Karen Blixen a géré la ferme par elle-même avec aide d'un domestique, qui était son boy, Farah. De l'autre côté d'une petite rivière s'étendent les terres marécageuses. Blixen gagne le respect des

Jusqu'en 1920, le Kenya est officiellement le Protectorat Britannique d'Afrique Orientale. Il devient ensuite la Colonie du Kenya et y gagne une certaine autonomie. Son allégeance reconnaissante n'en reste pas moins acquise à la Couronne et celle-ci supervise l'essentiel de ses relations extérieures. Deux bataillons réguliers en mal d'effectif y sont en garnison. Une police paramilitaire emploie un bon millier d'agents, généralement des Noirs et des Indiens commandés par des officiers blancs.

Avec une population de 50 000 personnes, dont un dixième d'Européens, les investigateurs trouveront aussi que la cité est petite et manque des services spécialisés que l'on trouve dans les villes plus grandes comme New York, Londres, Paris, Sydney ou San Francisco. Nairobi est le siège du gouvernement du Kenya, qui applique un système de classe à trois niveaux fondé sur la race. Les Européens tiennent le pouvoir, dirigent et possèdent les entreprises, offrent les safaris et cultivent les fermes. Au-dessous, les Indiens ont pris le rôle d'artisans et de classe moyenne, on les retrouve dans les postes, les gares et les postes administratifs mineurs. Les Indiens sont également des entrepreneurs possédant des camions ou des boucheries, fabriquant et vendant des chaussures et des vêtements. De façon générale, ils sont devenus les marchands et les prêteurs de la ville. Les Africains de la classe inférieure travaillent dans les fermes, sont domestiques ou, le

plus souvent, ont des tâches physiques comme la construction de bâtiments et de routes, les semailles ou le transport de lourdes charges. De nombreux Africains se sont retrouvés soldats de rang dans les King's African Rifles.

## Histoire récente

Pendant ses 10 premières années, Nairobi se heurte à plusieurs problèmes : une extension rapide et incontrôlée, des routes en très mauvais état (transformées en bourbiers dès les premières pluies) et d'importants problèmes sanitaires. L'insuffisance de ressources menace la population d'épidémies ou autres maladies comme la peste, la variole, la tuberculose ou le paludisme. Avec l'accroissement constant de la population, la ville va rapidement s'étendre et intégrer de petits villages voisins. En 1905, quand Nairobi devient la capitale du Kenya, la ville compte environ 10 000 habitants. En 1920, année où le Kenya est considéré comme colonie Britannique, on compte près de 20 000 habitants dont 70% d'Africains, 20% d'Asiatiques et 5% d'Européens.

## Une ville née de la colonisation

Nairobi est une ville née de la colonisation et ce caractère colonial l'a marquée dès le début de son histoire. La ségrégation des différentes populations dans les quartiers et la prise de position de la communauté blanche sont des faits qui marqueront autant le développement urbain que les mémoires. En effet, la communauté blanche de Nairobi tient beaucoup à sa position dominante et à ses droits - par rapport aux populations d'origine africaine et asiatique, mais aussi à la métropole. La ville est construite en secteurs (quartiers), de façon à écarter les différentes populations les unes des autres. Nairobi reste une ville pour les Blancs - les Africains y sont tolérés seulement comme travailleurs (le plus souvent employés de maison), et strictement contrôlés. De plus, si la police ne permet de séjourner sans autorisation, le permis de séjour ne s'obtient que pour une période déterminée et la durée de cette période dépend de sa qualité de travailleur. En 1920, chaque travailleur africain est obligé de porter un certificat d'identification, le Kipande (une sorte de passe), sous peine d'emprisonnement. L'idée est de réguler les mouvements de la population noire.

Le Kipande indique le nom et le lieu de travail de la personne en question, contenant également ses empreintes digitales. Il est porté dans un porte-





documents métallique accroché autour du cou. Cette politique de ségrégation raciale ne sera abolie qu'en 1947.

Encore en 1930, Nairobi est la seule ville du Protectorat britannique où les Africains doivent avoir un laissez-passer pour se déplacer jusqu'à 10 heures du soir.



### La construction du chemin de fer

Nairobi est une de ces villes, nées de la colonisation et de la construction du chemin de fer au début du siècle. Pratiquement tout le développement de la capitale du Kenya s'est articulé autour de celui-ci.

Le chemin de fer est construit d'après le tracé de l'ancienne route caravanière, reliant ainsi Mombasa (sur la côte) à l'Ouganda. Mais il a besoin d'une ville étape pour recharger en combustibles : elle sera construite sur le site de Nairobi, idéalement situé à mi-chemin. L'altitude d'environ 1700 mètres et les nombreux points d'eau sont autant de facteurs favorables. De plus, l'eau fraîche de la rivière garantit l'absence de maladies tropicales comme la malaria. Le rail atteint « railway town » le 31 mai 1899 et la municipalité de Nairobi est fondée en 1900.

### Événements en 1925

- Le Nairobi Star (Projet de Nairobi), seul journal local en langue anglaise, est détruit par un incendie.
- Création du premier journal en langue kikuyu, Mungwathana (la Réconciliation).

• Le conseil municipal de Nairobi est composé de douze membres (cinq Européens élus, cinq Asiatiques nommés, le district commissioner et un Européen coopté).

• 2 Octobre : E. W. Macleay Grigg prend la tête de la colonie du Kenya.

### Personnalités de 1925

- Sir Robert Thorne Coryndon, homme politique, gouverneur du Kenya jusqu'en Octobre.
- Edward William Macleay Grigg, homme politique, gouverneur du Kenya à partir de 1925.

### Géographie

Au pied des Highlands, les vastes plaines d'Athi, habitées par les lions, les antilopes, les zèbres. Posé en leur sein, un endroit vert à côté d'une rivière fraîche appelé par les Masais, Enkare Nairobi, « l'eau froide ». L'eau de la rivière Nairobi est froide car elle descend du Mont Kenia, de ses sommets neigeux. Les terres autour de la rivière sont le plus souvent des marais, où les papyrus et d'autres joncs poussent. Il n'y a presque pas d'arbres. À côté, on trouve la savane, où le gibier abonde.

À l'époque de la campagne, Nairobi est divisé en trois districts : blanc, noir et brun — une situation normale dans les colonies, ou ex-colonies comme les États-Unis par exemple. Dans le scénario, ces districts sont appelés ville blanche, ville brune et ville noire. Les forces de l'ordre veillent au respect de cette division. Certains hôtels, bureaux, clubs, etc. affichent des panneaux « Réservé aux Blancs ». Les centres administratifs, comme le tribunal, possèdent éventuellement deux entrées distinctes. Les prisons sont séparées, ainsi que les toilettes de la gare de chemin de fer. Les Blancs qui veulent s'encanailler fréquentent les quartiers de couleur en toute impunité, mais les Noirs qui pénètrent dans la ville blanche sans raison valable risquent d'être arrêtés, expulsés par la force ou accompagnés à la frontière.

Africains qui la connaissent, offrant des services médicaux, du travail, une éducation dans les écoles et ayant tout une profonde appréciation et compréhension de leur culture. Grâce à cela, elle entre dans leur mental d'une façon impossible aux autres colons de cette époque. Les investigateurs entendront probablement d'abord parler des histoires que Elian raconte, qui son auditoire trouve captivantes et charmantes. Des amis habient souvent chez elle et les investigateurs obtiennent son adresse, ils pourront profiter de son hospitalité et de sa compagnie. Elle connaît bien les gens de la région, peuvent éclairer les investigateurs sur l'esprit africain et on l'interroge. Elle peut même connaître des bribes du mythe de Chitulu, ne serait-ce qu'à travers les récits qu'on lui fait.

Niveau supérieur (cf. tableau p. 206 de L'Appel de Chitulu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française).

|                  |    |
|------------------|----|
| Valeurs dérivées |    |
| Santé mentale    | 65 |
| Points de vie    | 12 |
| Impact           | 0  |

### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| Raconter des histoires captivantes | 70% |
| <b>Compétences</b>                 |     |
| Athlétisme                         | 15% |
| Bibliothèque                       | 10% |
| Conduite                           | 35% |
| Culture artistique fiction         | 40% |
| Décoration                         | 0%  |
| Équitation                         | 40% |
| Méier agriculture                  | 50% |
| Négociation                        | 40% |
| Persuasion                         | 40% |
| Sciences de la vie                 |     |
| - histoire naturelle               | 50% |
| Sciences humaines histoire         | 35% |
| Sciences occultes                  | 05% |
| Vigilance                          | 60% |

### Langues

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Dances (Langue maternelle) | 80% |
| Allemand                   | 30% |
| Anglais                    | 80% |
| Français                   | 50% |
| Kikuyu                     | 30% |
| Kiswahili                  | 40% |

### Combat

|                    |     |
|--------------------|-----|
| • Fusil cal. 30-06 | 40% |
| Dégâts 206-4       |     |



## Denys Finch Hatton

Aventurier  
(Né en 1882, mort en 1931)

Denys Finch Hatton a 38 ans en 1925. C'est un montain important sans être véritablement influent de la communauté britannique de Nairobi. Il est présent dans la colonne depuis 1911 mais a dû s'absenter un temps pour son service militaire en Égypte en 1918 puis revient pour la guerre dans l'est de l'Afrique.

En 1920 il quitte le Kenya et vend sa femme pour des raisons économiques. Il est revenu au Kenya en 1922 pour monter son affaire de safari touristique, qui lui vaudra de beaux succès à la fin des années vingt, dont l'un avec le Prince de Wales en 1928. Denys est l'ami de la baronne Karen Blixen. En 1925, leur relation s'achève à cause du divorce de la baronne avec son mari Bror et il finit par s'installer chez elle. Cependant, Denys reste distant avec son patron secret. Il est accompagnateur de safari et est prêt à guider des étrangers pour la chasse ou la découverte du Kenya, quelle que soit la destination tant que celle reste au Kenya.

Si les investigateurs décident de louer les services de Finch Hatton, il partira avec ses deux porteurs Maima et Sar Sita, qui l'accompagnent dans toutes ses pérégrinations. Il conseille d'ailleurs aux investigateurs de prendre également une petite troupe de porteurs, qui à l'origine sont des hommes de main pour le transport des bagages ou des porteurs de fusil - qui suivent les touristes dans les parties de chasse au gibier.

Finch Hatton est à même de faire se rencontrer les investigateurs et Buntan, mais encore faut-il qu'ils connaissent son nom, et la relation sera réalisée en passant par plusieurs intermédiaires. Finch Hatton a entendu parler de la langue Sanghaï également, mais ne connaît que son nom et n'a pas véritablement de détail la concernant, il sait juste que certains indigènes en ont pour. Il n'a pas rencontré les membres de l'expédition Carlsby à leur venue à Nairobi car il n'était pas au Kenya à l'époque. Il est cependant déjà passé non loin de la Torre Comarque et connaît le village de Ndovu.

Hatton rassemble en une même personne ce qu'il y a de plus caractéristique dans l'idée que l'on se fait d'un aventurier parcourant la nature sauvage africaine. La nonchalance face aux petits tracés d'une nature hostile, le teint hâlé, les vêtements usés mais pratiques, le couac-chai élimé et déformé à force de boire répété dans divers cours d'eau, le gardien est libre d'y inclure tout ce qu'en fait un homme sympathique sur lequel on a tout de suite envie de compter.



### Quelques lieux d'intérêt

• **Le bazar indien.** Comme les Africains, les Indiens (ainsi que l'on appelle les Indiens) sont obligés à vivre dans leur propre quartier, loin des habitations blanches. Cependant, contrairement aux villes swahilies ou somaliennes, le quartier du bazar indien est prospère, comptant des hommes d'affaires, des entrepreneurs et surtout des artisans. Le rôle des fundis, le nom donné à ces artisans, fut rapidement adopté par la population indienne : hindous, sikhs ou musulmans. C'est dans le quartier du bazar indien qu'ils se réunissent pour vendre leur production. Les biens sont présentés dans de petits bungalows en bois et en fer, serrés les uns contre les autres comme des sardines etroits. Souvent, un tailleur est installé

sur la véranda du bungalow, pompant une machine à coudre à pied pour coudre ou réparer des vêtements.

• **Quartier industriel.** Cette partie de la ville, au sud de la gare, est l'emplacement des usines et des industries. On y trouve entre autres des fabricants de soda, des brasseries, des abattoirs, des entrepôts, des producteurs de lait et de fromage, des dépôts de carburant ou encore des garages pour équipement agricole lourd. La plupart des ouvriers sont des Indiens ou des Africains, les propriétaires et les gérants étant blancs.

• **Ville swahilie.** La ville swahilie est le début d'un taudis et d'un bidonville situé sur la route menant au Club Mu-

La ville swahilie de Nairobi



thaïga. Les feux qui brûlent durant la nuit servent aux habitants à cuisiner et s'éclairer. La plupart des maisons sont des bâtiments aux murs en terre crue, ne comportant qu'une pièce, coiffés par des fagots d'herbes et de feuilles larges. Quelques maisons d'entrepreneurs sortent du lot. La prospérité se juge à la quantité d'eau traversant le toit. Les toits en bardeaux, en tuiles ou en amalgames de cagots et de plaques de métal aplatis dénotent un meilleur statut que les fagots moisis. Cette parnie de Nairobi est pauvre, mais les habitants, principalement des Swahilis et des Kikuyus, n'ont pas abandonné espoir, bien qu'il n'y ait pas de services publics, pas de transports, d'éclairage électrique, d'égouts ou même de noms de rue. Malheureusement, la pauvreté engendre les pickpockets, les mendiants et quelques agresseurs opportunistes. Les investigateurs blancs pénétrant dans ce quartier ne passent pas inaperçus.

• **Ville somalienne.** Au-delà de la ville swahilie s'étend la ville somalienne, elle aussi un taudis dans les premières étapes de son développement. Ce bidonville plein d'entrain, sale et tapageur est construit principalement à l'aide de bidons de pétrole en fer-blanc aplatis. À ces sont faites les maisons de nombreux Africains pauvres cherchant du travail à Nairobi. La plupart des habitants sont des musulmans africains : Somaliens, Gallas

et quelques Akambas. Comme dans la ville swahilie, les pickpockets, les mendiants et les agresseurs rôdent.

• **Quartier asiatique.** Le quartier asiatique, au nord de la rivière Nairobi, aussi appelé le quartier Dhobi, a été réservé au logement des Asiatiques. Le bord est de ce quartier se prête à quelques installations et habitations blanches, comme le club Muthaiga. Les Africains les plus riches ont des maisons dans ce quartier.

• **Fort Smith.** Les casernes principales des King's African Rifles se trouvent à Fort Smith. Les installations comprennent des logements pour plusieurs douzaines d'officiers et des centaines de soldats, un champ de tir, des terrains d'entraînement, des terrains de parade et une infirmerie. Une petite cellule est aussi administrée par la police paramilitaire, qui a ses propres bureaux sur place.

## Vie quotidienne

### Marchés

Les marches de Nairobi sont bondées, malodorantes, encombrées et un paradis pour les pickpockets. Les étals des vendeurs vont de magasins élégants à une simple couverture sur le sol où sont posés quelques produits. Ils vendent tout et n'importe quoi. Les étals sont gérés par des Indiens et quelques Africains.

**Niveau : supérieur**  
(cf. tableau p. 206 de L'Appel de Chulu  
édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 1<sup>re</sup>  
édition française).

#### Valeurs dérivées

|              |    |
|--------------|----|
| Sans mensale | 55 |
| Ponts de vie | 13 |
| Impact       | 0  |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| L'avenir est l'aventure | 80% |
|-------------------------|-----|

#### Compétences générales

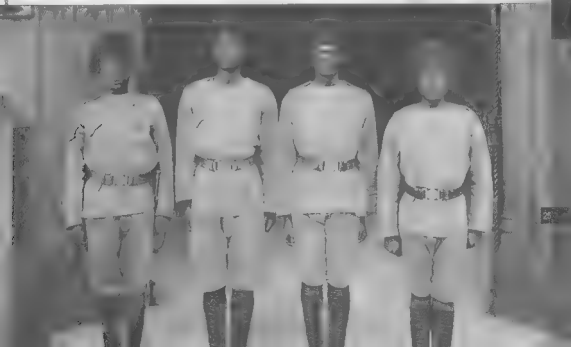
|                     |      |
|---------------------|------|
| Atletisme           | 60%  |
| Croûti              | 40%  |
| Culture artistique  | 40%  |
| Description         | 60%  |
| Équitation          | 50%  |
| Jeu                 |      |
| Cricket             | 50%  |
| Golf                | 30%  |
| Motor               | 100% |
| Négoce              | 50%  |
| Orientation         | 60%  |
| Pratique Artistique |      |
| Chant               | 30%  |
| Dessin              | 45%  |
| Plein Air           | 30%  |
| Savoir-Vivre        | 50%  |
| Savoirs occultes    | 05%  |
| Vigilance           | 70%  |

#### Langues

|           |      |
|-----------|------|
| Anglais   | 100% |
| Anglais   | 100% |
| Arabe     | 5%   |
| Galla     | 40%  |
| Kiswahili | 45%  |

#### Combat

|                    |     |
|--------------------|-----|
| • Une-Etude au 100 | 85% |
| • Degré de Degré   | 70% |
| • Degré de Degré   | 45% |





## Inspecteur Harold Wilson

Département d'Investigation Criminelle  
N°1 de l'indépendance

Harold Wilson est un digne représentant du Empire britannique. Mais tout laisse à penser, avec raison, le contraire : ses couleurs d'origine de son uniforme se sont perdues en même temps que ses bonnes manières. C'est un homme nonchalant et sans gêne, suant sous sa lygresse brune aux cheveux collés : il a l'air d'une apparence négligée et hostile à l'endroit des habitants. Son regard endormi, ses épaules avachies et son habit ne complètent le tableau.

L'inspecteur Wilson, 38 ans, vient du Yorkshire, en Angleterre. Il a émigré pour changer de climat, pour échapper à la honte d'un mariage raté et parce qu'il n'avait aucun espoir de promotion au pays. À Nairobi, au moins, il pourrait dégoter la drosne des crimes graves. Il ne lui a pas fallu, longtemps pour perdre ses frissons sur l'Afrique. Aujourd'hui, il considère les Africains comme un peuple de vaillants stupides, qui ne savent pas apprécier les opportunités que le colonialisme leur a apportées. Il était autrefois un inspecteur efficace, mais son attitude déshabille lui fait remarquer des indices évidents. Plus d'une fois, il a remarqué la mauvaise personne à l'échec.

### Niveau ordinaire

(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cithulu, édition 30° anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française).

### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Santé mentale | 40 |
| Poids de vie  | 15 |
| Impact        | +2 |

### Compétence spécifique (ou spéciale)

Mener enquête de liaison deserte 15°

### Compétences

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Athlétisme        | 40% |
| Conduite          | 50% |
| Discrétion        | 10% |
| Droit             | 35% |
| Premiers Soins    | 25% |
| Psychologie       | 40% |
| Sciences occultes | 05% |
| Vigilance         | 50% |

### Langues

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (langue maternelle) | 60% |
|-----------------------------|-----|

### Kiswahili

|        |     |
|--------|-----|
| Somali | 05% |
|--------|-----|

### Combat

|                   |     |
|-------------------|-----|
| • Renforcer ou 18 | 55% |
| • Dégâts 1010     |     |
| • Bagarre         | 65% |



La majorité vend de la nourriture, particulièrement des haricots, du maïs, des pois, des céréales et du sorgho. De la viande et du poisson sont aussi en vente, souvent vivants et abattus devant l'acheteur. Les autres biens comprennent des poteries, des outils en métal, du textile et du tissu teint. Rien n'est cher, mais un investisseur européen risque de payer la nourriture achetée ici avec sa santé. Faites faire un test d'Endurance ; en cas d'échec, l'investisseur est atteint de diarrhée (cf. L'Appel de Cithulu 6<sup>e</sup> édition française, page 163, la Turista).



Le Bureau de la Police de Nairobi

## Équipement

L'éclairage des rues est presque inexistant en dehors du quartier central de Nairobi. Les trajets de nuit sont donc dangereux pour les conducteurs. D'autres formes de transports ne sont pas recommandées le jour comme la nuit, les distances étant longues et les risques d'être attaqué par des animaux sauvages élevés. De même, un accident avec un éléphant même peut laisser un conducteur et son véhicule dans un état plus grave que l'animal qu'il percute. Pour éviter ce problème, la plupart des fêtes

ont lieu mensuellement, pour coïncider avec le moment où la lune est pleine ou presque pleine. Sa lumière réfléchie permet alors aux voyageurs de voir plus loin et mieux dans un pays sans éclairage public.

## Banque

• **Banque d'Angleterre.** La banque centrale du Royaume-Uni et du gouvernement britannique a des bureaux à Nairobi. Les enquêteurs ayant un besoin rapide d'argent peuvent se faire télégraphier des fonds ici. Les horaires d'ouvertures vont de 10 heures à 16 heures du lundi au vendredi. Des prêts sont possibles : la chance qu'un investisseur en reçoive un est égale à sa compétence Crédit, à condition que le montant ne soit pas excessif et que le motif soit valable.

## Forces de l'ordre

Les forces de police de Nairobi ont de quoi s'occuper. Pas tellement pour enquêter sur des crimes, mais pour maintenir la paix entre les tribus en guerre et avec les Kényans en nombre grandissant s'opposant au règne dictatorial de la colonie. Les patrouilles d'askaris sont fréquentes à Nairobi ainsi que dans les agglomérations proches. Au-delà de la ville, la loi est maintenue par les KAR. Le commissariat central est équipé d'une armurerie, de plusieurs cellules souvent pleines, de quelques bureaux et d'une petite morgue. L'inspecteur Harold Wilson est à la tête du Département d'Investigation Criminelle d'où sont menées les enquêtes criminelles majeures, comme les braquages à mains armées, les meurtres et ainsi de suite.



Vue de la Sixth Avenue avec sa Standard Bank à droite

## Hôtellerie & Commerces

• **L'hôtel Hampton.** C'est le meilleur hôtel de Nairobi. Il occupe un grand bâtiment blanc à un étage, confortablement meublé, entouré de pelouses et de fleurs.

Le propriétaire, Reggie Baines, est un vieil homme grand amateur de porto, amical et curieux. Il a toujours une histoire à raconter sur tous habitants de la ville. Il se souvient de l'épisode Carlyle, un épisode sensationnel pour son hôtel malgré l'atroce épilogue. Cela remonte à trop longtemps pour qu'il se rappelle tous les détails. Il garde en mémoire plusieurs rendez-vous avec des gens plutôt bruns, et même avec quelques Noirs. Quand on va dans l'arrière-pays, cette sorte de gens est utile, bien sûr. Baines a aidé Sir Aubrey à expédier beaucoup de choses à Londres. L'homme était un collectionneur passionné.

La nourriture est excellente et le confort luxueux, pour un tarif allant de £3 à £10 (\$12 à \$30) la nuit pour une chambre selon sa qualité. Il y a un bar sur la véranda et un club réservé aux hommes blancs. Un test de Crédit permet à des hommes blancs de rejoindre ce club de gentlemen, pour un montant annuel de £24 (\$100). Le Hampton est un endroit idéal pour rencontrer des gens et trouver des appuis. Les investigateurs y passant du temps et réussissant un test de Persuasion seront dirigés vers un contact approprié à Nairobi. Les investigateurs qui restent au Norfolk pour une semaine ou plus reçoivent un bonus de +5% à la compétence Crédit.

On peut y trouver, comme habitues : Dr Horrace Starret, Roger Corydon, Colonel Sir Henry Endicott, Natalie Smythe-Forbes, Neville Jermyn, Denys Finch Hatton. Ce dernier, tout comme le Colonel, étant le prétexte tout trouvé à une petite incartade de type safari dans l'arrière-pays.



**Reggie Baines**  
Propriétaire de l'hôtel Hampton  
+Regard

Reggie aime bien raconter comment il a acquis l'hôtel Hampton. En réalité, en sortant un petit verre de Porto, il a toujours une histoire à raconter truffée d'anecdotes hautes en couleurs. À 60 ans, il en a vu, passer des décennies mais toujours dans son costume impeccable crème épongeable malgré les cheveux acariènes. De taille moyenne, et encore « tout son âge » tant qu'il s'agit de talibats le client, il porte une belle moustache abondante, du même gris que sa chevelure.

Niveau ordinaire  
(cf. tableau p. 206 du L'Appel de Ochufo, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française).

|                  |    |
|------------------|----|
| Valeurs dérivées |    |
| Santé mentale    | 75 |
| Portée de vue    | 1  |
| Impact           | 0  |

Compétence spécifique (ou spéciale)  
Le client est ite 75%

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Compétences       |     |
| Athlétisme        | 25% |
| Danse Totale      | 55% |
| Détection         | 55% |
| Mythe de Ochufo   | 00% |
| Sciences occultes | 00% |
| vigilance         | 60% |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Langues                     |     |
| Anglais (langue maternelle) | 90% |
| Kiswahili                   | 35% |
| Soma                        | 25% |
| Combat                      |     |
| • Bagarre                   | 30% |







## Vijay Pooran

Maitre artisan, marchand britannique  
(Neutre/indépendant)

Petit, mince et sec, légers cerne sous ses yeux, collé avec une raie sur le côté. Pooran a quitté sa maison à Goa pour travailler avec son oncle, qui venait d'ouvrir une affaire à Nairobi. Malheureusement, son oncle mourut dans le mois suivant l'arrivée de Vijay. A 37 ans, il gère le magasin général depuis six ans, et depuis tout ce temps, il n'est retourné qu'une fois en Inde pour voir sa famille. Il aimerait y revenir cette année, ce qui l'incite à examiner les options légales pour gagner plus d'argent. Pooran est aussi un maître artisan. Pour un prix raisonnable, il peut réparer les objets mécaniques en 103 jours grâce à sa compétence *Mécanisme* (mécanisme). *Summen* ne désent jamais non, il se lève toujours tôt et travaille tard dans la nuit tous les jours sauf le dimanche.

**Niveau ordinaire**  
cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulh,  
édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 8<sup>e</sup>  
édition française

|                  |    |
|------------------|----|
| Valeurs dérivées |    |
| Santé mentale    | 65 |
| Points de vie    | 9  |
| Impact           | 0  |

**Compétence spécifique (ou spéciale)**  
Réparer tout et n'importe quoi 75%

|                    |     |
|--------------------|-----|
| <b>Compétences</b> |     |
| Athlétisme         | 15% |
| Comptabilité       | 20% |
| Conduite           | 40% |
| Crédit             | 15% |
| Désobéissance      | 10% |
| Métier : mécanique | 75% |
| Négociation        | 60% |
| Psychologie        | 30% |
| Sciences occultes  | 05% |
| Vigilance          | 25% |

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| <b>Langues</b>            |     |
| Hindi (Langue maternelle) | 65% |
| Anglais                   | 45% |
| Kiswahili                 | 15% |
| Panshi                    | 15% |

|               |     |
|---------------|-----|
| <b>Combat</b> |     |
| • Bagarre     | 50% |



Vue de l'hôtel Norfolk.

• **L'hôtel Norfolk.** Le premier hôtel de Nairobi, le Norfolk, a été construit en 1904 pour accueillir les nouveaux arrivants de la colonie. Il a été ouvert par un réfugié juif lituanien venu de Russie, Abraham Block. Il a déposé sa montre à gousset au mont-de-piété pour payer l'acompte du terrain où l'hôtel a été bâti. Le Norfolk, avec sa façade Tudor et son opulence coloniale, est devenu un lieu de rencontre important et un point d'appel pour les colons, les aventuriers et les voyageurs du monde entier. Dans les années 20, il est situé à la limite de la ville et domine les grandes plaines alentour. Les tarifs vont de £1 à £3 (\$4 à \$12) la nuit pour une chambre, selon sa qualité.

• **Au bazar de Pooran.** Ce petit magasin au cœur du bazar indien est tout à fait typique, vendant une grande variété de biens dont des couvertures, du thé, des lampes à pétrole, des cigarettes, des lunettes, des pelles, de la corde, des prangas, des casques coloniaux, des légumineuses, des hancots, et des épices.

Le propriétaire, Vijay Pooran, travaille dur pour mettre de côté ses profits et les envoyer à sa femme et ses enfants, qui sont restés à Goa, en Inde. Son magasin contient de nombreux objets dont un explorateur peut avoir besoin en voyageant à l'intérieur des terres, souvent à moitié prix par rapport à ce qu'il paierait dans un comptoir.

• **Comptoir Dalton & Fils.** Les investisseurs souhaitant s'équiper pour des expéditions dans l'arrière-pays seront envoyés au comptoir Dalton & Fils. Si le propriétaire achète et vend des produits en gros, comme le thé, le café, l'ivoire, le coton et d'autres biens pour l'exportation, le magasin vend aussi de nombreux objets dont les fusils, les armes de poing, les munitions, les rations d'explorateur, de la corde, des télescopes, des appareils photos, des ventes, des lits de camp pliant, des boîtes, des lanternes, des cages à spécimens, des machettes, des carnets et d'autres objets pouvant être utiles aux investigateurs prêts à faire face à la nature.



## Liens de culte

La population de Nairobi étant majoritairement chrétienne, il y a des églises dans toute la ville. La plus populaire est la grande cathédrale catholique de la Sainte Famille. Bien que les chrétiens noirs soient les bienvenus lors des messes, ils doivent rester debout au fond tandis que les blancs s'assoient à l'avant.

• **Mosquée Jamia.** Nairobi compte de nombreuses mosquées. La ville abrite une grande communauté musulmane, composée d'Indiens, de Swahilis, de Somaliens et même de colons pakistanais. La plupart sont des fidèles de la branche Aga Khan. Au centre de la ville se trouve la grande mosquée Jamia, aux beaux minarets jumeaux, l'un des principaux centres islamiques de Nairobi. Cinq fois par jour, les musulmans sont appelés à la prière par un muezzin qui crie les prières du Coran depuis les minarets. Les fidèles prient vers le nord, approximativement dans la direction de La Mecque.



## Soins

• **Nairobi State Hospital.** Situé à la limite de la ville dans une demi-brousse, le Nairobi State Hospital se charge des patients blancs et noirs, mais dans des ailes séparées. Les blancs bénéficient de traitements préférentiels : leurs chambres ont souvent plusieurs lits vides. Les patients noirs, qui ont souvent marché sur des dizaines de kilomètres, doivent faire la queue pour être vus et demeurent dans des salles surpeuplées. Les installations sont excellentes, les salles d'opération convenant à une chirurgie complexe. Un département de médecine tropicale espère guérir les victimes de malaria et d'autres maladies tropicales africaines. Depuis que les blancs ont apporté du matériel lourd comme des tracteurs, des manutentions, des moissonneuses et des fusils pour se défendre, les accidents graves

se sont multipliés dans les fermes. La plupart des Africains n'ont pas grandi avec la prudence nécessaire envers le danger posé par les machineries lourdes. Manquant d'entraînement, ils ont plus de risques de se blesser. L'hôpital traite couramment des cas d'amputation ou de brûlures. On peut y rencontrer le Docteur Horrace Starret soigner les patients lorsqu'il n'officie pas à la mission qu'il a aidée à bâtir.

## La brousse

En dehors des villes et des plantations des Blancs, les Noirs africains continuent de vivre comme par le passé. Les cultures tribales sont stables et bien adaptées au pays. Malgré certains violents antagonismes entre tribus, les gens se montrent généralement accueillants et curieux envers les étrangers. Ils étalent leurs sentiments ouvertement et sans réserve. Ce ne sont pas des sauvages. Les premiers « explorateurs » européens se promenaient librement de village en village. Les autochtones organisaient de nombreuses fêtes en leur honneur et la plupart de ces journalistes-explorateurs n'étaient souvent pas pressés de s'en aller.

À Nairobi, l'anglais est compris du plus grand nombre. Dans la brousse et les autres villes, les Noirs le parlent mal ou pas du tout. Le kiswahili est la langue commune de l'Afrique Orientale. Construit sur le bantou, il incorpore un important vocabulaire arabe. (Les Arabes ont contrôlé le commerce maritime pendant presque un millénaire, y compris l'autrefois très profitable traite des esclaves.) Très évolué, il fait un peu penser à l'anglais par sa flexibilité, sa subtilité, son recours massif à des vocabulaires importés. Ce n'est pourtant pas une simple langue d'usage comme le pidgin dans le Pacifique Occidental. Même si les principaux groupes ethniques ont chacun leur propre langue (Kikuyu, Nandis, Masais), une personne connaissant le kiswahili a peu de difficultés à se faire comprendre au Kenya. Les investigateurs qui ne le parlent pas doivent engager un interprète ou renoncer à recueillir des renseignements précis.

Les Kikuyu représentent une bonne part de la population et parlent le bantou. Viennent ensuite les Luos, une population nilotique rivale des Kikuyu, puis les Somaliens, une peuplade chamitique implantée plus à l'est (hors des hauts plateaux où se déroule notre aventure). Le quatrième groupe, des nomades nilo-chamites, comprend les Masais et les Kipsigis. Le peuple guerrier des Nandis (nilotique) a combattu la progression du chemin de fer ougandais mais il a été décimé. La plupart des adhérents de la région sont des Nandis qui espèrent le secours du Dieu Extérieur dans ces temps difficiles.



## Jonathon Dalton

Marchand britannique  
Neutre indépendant

Homme à l'épaisse moustache et aux sourcils broussailliers, jovial avec ses dents. 44 ans, marié, trois enfants, heureux. Jonathon Dalton est en fait le fils de Dalton & Fils. Son père a fondé ce comptoir en 1905. Bien qu'il soit toujours partenaire dans l'affaire, Dalton père a été envoyé en maison de repos, où il meurt lentement de la maladie du sommeil. Jonathon est un homme d'affaires rusé et honnête ayant bonne réputation en ville. Ses dents n'ont pas souvent qu'il espère que son père ne souffrira plus longtemps. Jonathon les remercie toujours pour leur gentillesse.

Niveau : ordinaire  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cibutu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 205 de la 6<sup>e</sup> édition française).

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Santé mentale    | 55 |
| Points de vie    | 10 |
| Impact           | 0  |

| Compétence spécifique (ou spéciale)     |     |
|---|-----|
| Négociation avec jovialité et honnêteté | 65% |

| Compétences        |     |
|--------------------|-----|
| Athlétisme         | 15% |
| Compatibilité      | 50% |
| Conducteur         | 40% |
| Croûte             | 40% |
| Décoration         | 10% |
| Métier électrique  | 30% |
| Persuasion         | 30% |
| Psychologie        | 25% |
| Sourires oculaires | 05% |
| Vigilance          | 40% |

| Langues                     |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (Langue maternelle) | 70% |
| Kiswahili                   | 10% |

| Combat    |     |
|-----------|-----|
| - Bagarre | 50% |





# Le culte de la Langue Sanglante

(branche kényane)

En Afrique Orientale, les investigateurs affrontent la maison mère de la Langue Sanglante, dont la branche new-yorkaise n'est qu'un rameau insignifiant. Ici, le culte s'est surtout développé dans la brousse, plutôt qu'à Nairobi ou Mombasa. Il existe depuis des milliers d'années et ses adeptes sont presque tous des Noirs africains. Ses rites les plus sacrés sont célébrés sur la montagne du Vent Noir, au-delà de la forêt d'Aberdare, à quelque 200 kilomètres à vol d'oiseau au nord de Nairobi. C'est là que réside M'Weru, la prêtresse, plus belle et sauvage que jamais. Le culte emploie toutes les armes tribales africaines, mais n'utilise que le pranga pour les meurtres ou mutilations rituels. Chandra et Vikesh Singh, deux frères jumeaux qui partagent l'identité du marchand de thé indien Tandoor Singh, dirigent les agents de la Langue Sanglante à Nairobi. L'administration coloniale réfute l'existence du culte, mais la plupart des Kényans de longue date en ont vaguement entendu parler. Les tribus des environs de la forêt d'Aberdare, les Masais et les Kikuyus en particulier, haïssent la Langue Sanglante. Certains de leurs membres pourraient donc aider les investigateurs mais ces hommes craignent aussi le culte et se méfient des étrangers. Les investigateurs devront donc briller dans l'art de la palabre et prouver qu'on peut compter sur eux.

## Interactions avec les investigateurs

Les frères Singh sont au courant de l'arrivée des investigateurs. Ces derniers peuvent alors tenter de se faire passer pour morts suite à l'accident de train mais dans un univers aux groupes si marqués ils vont vite être repérés du côté de Nairobi. Le culte peut tenter un peu toutes sortes d'intimidations mais préférera sans doute s'attaquer à ce qui intéresse l'équipe histoire de mettre un terme définitif aux agissements de ces géniteurs et à leurs éventuels successeurs. En dehors des villes, là, la nature peut être vraiment sauvage.

## Effectifs

Le culte de la Langue Sanglante est le plus populaire des cultes de Nyarlathotep à travers le monde, et possède des dizaines de milliers d'adeptes. La plupart de ces adorateurs sont situés au Kenya, ou sont en train de s'en rapprocher car le moment de la Naissance puis l'ouverture du Portail approchent à grand pas.

Tout en haut de la pyramide du culte se trouve M'Weru, la plus sante Prêtresse qui a eu la Vision puis l'a concrétisée en allant chercher l'homme blanc et ses acolytes pour que le Plan du Dieu puisse se réaliser. Certains Grands Prêtres existent, mais ils sont vite sacrifiés ou remplacés dès que leur ambition les pousse à aller trop loin. M'Weru règne en maîtresse ultime sur la Langue Sanglante, et sa puissance la rend sans égale dans son Culte.

Le seul capable de lui mener tête jusqu'à sa perte sera le Rejeton, mais au début de l'aventure il n'est pas né (c'est Hypathia qui le porte en elle). Si les investigateurs n'empêchent pas sa naissance, il prendra au fur et à mesure de l'importance, jusqu'à apporter à M'Weru sa récompense ultime.

Différents intermédiaires sont présents sur le continent, dont les hommes de la famille Singh qui surveillent les allées et venues à Mombasa et Nairobi, et qui se chargent du bon déroulement des échanges avec les autres branches du Culte à travers le monde, et de l'acheminement des matériels demandés par Penhew en Asie.

La masse des adorateurs est représentée par un nombre impressionnant de nationalités, souvent présentes au sein de l'Empire Britannique, et regroupe certaines tribus africaines de l'Est de l'Afrique ou du reste du continent, d'immigrés indiens, de certains Européens mais en réalité très peu au regard des autres. Ces groupes se contentent en général de réaliser de petites cérémonies locales sans grande ampleur et vont à la montagne du Vent Noir en pèlerinage.



## Adorateur de la branche kényane de la 'Langue Sanglante' (Figurant)

3 styles sont à votre disposition pour présenter le chapitre africain. Ce sont la plupart du temps des solitaires

### Tuteurs sans Frontières des Shires de Singh

Indien, Africain, irlandais, Arabe, le bras du Culte est long et ses shires n'ont pas de frontières. Selon son origine, reportez-vous à l'adorateur type des chapitres kényan, anglais et égyptien. Ces hommes peuvent être mobilisés par les frères Singh à partir du moment où les investigateurs se sont placés parmi leurs adversaires.

### Talents

(cf. tableau, p. 306 de c. Appel de Chulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou, p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

#### Intelligence

|                 |    |
|-----------------|----|
| Saviesse morale | 36 |
| Points de vie   | 14 |
| Impact          | +2 |

#### Compétence spéciale

|  |     |
|--|-----|
| Abolir la sanction de Singh sur sa cible | 60% |
|--|-----|

#### Compétences générales

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Athlétisme        | 56% |
| Samouraï          | 45% |
| Discrétion        | 60% |
| Sciences occultes | 9%  |
| Vieillesse        | 56% |

#### Langues

|   |     |
|---|-----|
| Hindi/Kavohli/Arabe/Arabe (Langue maternelle) | 60% |
| Anglais                                       | 15% |

#### Combat

|   |     |
|---|-----|
| • Ne pas hésiter à muer chaque tuteur de l'âme de protection de son origine gourdou, gourdou, gourdou |     |
| • Armes de mêlée  | 55% |
| Daglas, Couture, 106+2  |     |
| Mitraille 106+2   |     |
| • Bayonet   | 45% |

Des deux types suivants sont d'origine africain. Ce sont des hommes assez grands, noirs, aux pommettes saillantes et au regard froufrou. Pour tout vêtement, ils n'ont souvent qu'un pantalon effrangé, quelques babioles autour du cou, sur un torse nu par ces chères, et d'armes. Ils heugnent cet « apport » de la société européenne pour un pagne en peau en dehors des villes.

L'ensemble du Culte vu de l'extérieur pourrait sembler être en sommeil, mais il n'en est rien : l'affaire de l'expédition Carlyle a attiré une attention locale et internationale dont le point d'orgue fut la visite d'Erica Carlyle, et l'ensemble des troupes ont reçu l'ordre de se faire discret en attendant que n'arrive le Grand Moment. Tout cela changera fin 1925 avec le Rituel de Naissance puis celui de l'ouverture du Portail, car on rencontrera alors au Kenya un grand nombre d'étrangers et des familles entières se déplaçant à pied sans raison apparente.

## Rites

### Les rites ordinaires de la Langue Sanglante

Les cérémonies ont lieu dans la plaine, en face de la caverne de M'Weru. Ce sont des rites de mort — les mutilations artistiques et les sacrifices trouvent leur récompense dans l'arrivée de Nyarlathotep. Assister à ces rites peut entraîner des

tests de SAN désastreux, mais les investisseurs peuvent se cacher en toute sécurité dans les nombreux buissons et fossés alentour.

Nyarlathotep apparaît toujours sous la forme de l'effroyable Langue Sanglante (perte de 5/1D100 points de SAN). La cacophonie assourdissante des tambours, pipeaux et flûtes annonce son arrivée imminente. Il est fréquemment accompagné d'une horde d'Horreurs Chasseresses, de Shantraks et de Vampires de Feu qui planent et l'entourent comme une auréole. Des centaines d'adorateurs, ont brave les risques du voyage pour venir vénérer leur dieu et se joindre à la frenesie.

### Le Rite de Naissance

A ne pas manquer ! A la sortie de la caverne, M'Weru enfante Nyarlathotep !

### Les rites hebdomadaires

Ces rites ont lieu qu'une fois que le Rite de Naissance est accompli. L'objectif est de le faire grandir en taille et en puissance. Pour ce faire, toutes les semaines



sont amenées au Temple de Nyarlathotep une dizaine de victimes humaines que M'Weru sacrifie avec son pranga au nom de la Langue Sanglante (mais sans son invocation) puis le Rê et on jette leurs corps. M'Weru recueille le sang restant sur l'autel de sacrifice, en bois quelques gorgées, puis donne le reste au Rejeto.

### Le Rituel d'ouverture

Il n'a lieu qu'une seule fois. Il permet d'ouvrir à la fois le Portail des Grands Anciens et la fusion de l'Australie avec l'Alcheringa.

### Lieux de rencontre

Le lieu de rencontre principal est la montagne du Vent Noir : tous les autochtones en ont peur, certaines tribus alentours sont assujetties à la cause et surveillent les allées et venues. Au fur et à mesure du déroulement de l'année 1925, les adorateurs seront de moins en moins discrets, se sentant de plus en plus forts au fur et à mesure du déroulement du temps.

Il existe d'autres lieux de recueillement dans la brousse, mais ils correspondent aux structures locales du Culte et n'ont que peu d'intérêt pour la Campagne.

La boutique des frères jumeaux Singh est également un lieu de rencontre, mais c'est surtout un point de ralliement, car tous préfèrent rester discrets tant que l'avènement de la Langue Sanglante n'est pas complètement réalisé. De plus, les frères Singh ne doivent pas se « griller » auprès de la population civile et des autorités coloniales, ce qui les obligerait à quitter Nairobi.

Ahja Singh dispose d'un peu plus de liberté à Mombasa, et de la couverture de sa société d'import/export, mais la plus grande discrétion lui est également nécessaire, il préfère donc attendre un voyage à la Montagne ou d'autres endroits à travers le monde pour se soumettre aux exigences de son Culte.

## Relations avec les autres cultes

La relation entre le culte de la Langue Sanglante du Kenya et ses branches à travers le monde est extrêmement importante, en particulier pour l'information sur les cérémonies très particulières qui nécessitent une présence accrue des adorateurs.

M'Weru entretient également une importante correspondance avec Huston et Penhew afin d'achever tous les préparatifs pour le Grand Rituel, et s'assure que la chasme des infidèles ou aux gémissements se fait de manière correcte pour éviter toute interférence. M'Weru est également très favorable aux échanges d'artefacts ou d'œuvres d'art avec les cultes de la Femme Boursofflée et de la Chauve-Souris des Sables, car cela lui rapporte autant qu'elle dépense et augmente son prestige.

En revanche, elle n'entretient que le minimum de relation avec la Fraternité, dont elle n'attend rien de particulier, et qui à la limite la gêne dans sa propre expansion, si ce n'est avec Gavigan pour son attrait des artefacts magiques.

### Initié sauvage & dévoué du Culte

Niveau : ordinaire  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française).

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Santé mentale    | 0  |
| Points de vie    | 12 |
| Impact           | +2 |

Compétence spécifique (ou spéciale)  
Défense du Culte jusqu'à la mort : 65%

| Compétences générales |     |
|-----------------------|-----|
| Athlétisme            | 65% |
| Discrétion            | 65% |
| Sciences occultes     | 65% |
| Vigilance             | 65% |
| Mythe de Cthulhu      | 11% |

| Langues                       |     |
|-------------------------------|-----|
| Kiswahili (Langue maternelle) | 30% |
| Anglais                       | 01% |

| Combat            |     |
|-------------------|-----|
| • Javelot         | 75% |
| • Dégâts 1D10+1D3 |     |
| • Bâton de Combat | 85% |
| Dégâts 1D10       |     |
| • Pranga          | 85% |
| Dégâts 1D6        |     |
| • Bagarre         | 55% |

### Sympathisant

#### déjà initié & pervers du Culte

Niveau : ordinaire  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française).

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Santé mentale    | 0  |
| Points de vie    | 12 |
| Impact           | +2 |

Compétence spécifique (ou spéciale)  
Gestiquer l'interdit et être violent : 55%

| Compétences               |     |
|---------------------------|-----|
| Athlétisme                | 60% |
| Discrétion                | 60% |
| Sciences occultes         | 5%  |
| Vigilance                 | 65% |
| Mythe de Cthulhu          | 5%  |
| Danse Tribale             | 55% |
| Pratique artistique chant | 25% |

| Langues  |     |
|--|-----|
| Gikuyu, Kiswahili ou Nandi (Langue maternelle) | 40% |

| Combat            |     |
|-------------------|-----|
| • Javelot         | 50% |
| Dégâts 1D8        |     |
| • Arc             | 40% |
| Dégâts 1D6+1      |     |
| • Bâton de Guerre | 45% |
| Dégâts 1D10       |     |
| • Pranga          | 45% |
| Dégâts 1D6+2      |     |
| • Bagarre         | 50% |







L'aventure



## Fiche résumé

Où les investigateurs retracent le dernier voyage de l'expédition Carlyle jusqu'à son étape ultime : l'horreur suprême tapée dans la montagne du Vent Noir

## En quelques mots...

Les investigateurs arrivent au Kenya, lieu tragique où l'expédition Carlyle a été massacrée. Leur principale préoccupation sera de localiser la montagne du Vent Noir où fut scellé le sort de l'expédition. Ils devront éviter les assauts répétés des frères Singh à Nairobi et Mombasa. Une visite à l'Étoile de Nairobi et un entretien avec sa patronne Natalie Smythe-Forbes leur fourniront des informations supplémentaires sur l'expédition et ses membres. Enfin ils pourront se faire de précieux alliés parmi les tribus locales.

## Enjeux

- **Survivre aux attaques des frères Singh.** Dès l'arrivée des investigateurs à Mombasa, ils sont pris en filature par Chandra Singh. Lors du trajet en train vers Nairobi, celui-ci invoque deux vampires de feu pour les éliminer. S'ils survivent, nos aventuriers subiront les attaques répétées des deux frères à Nairobi.
- **S'entretenir avec Natalie Smythe-Forbes de l'Étoile de Nairobi.** Une visite à la patronne du journal permet d'en apprendre un peu plus sur l'expédition Carlyle et Jackson Elias. Elle pourra également orienter les aventuriers vers Tandoor Singh qui fréquentait Sir Aubrey Penhew, Sam Manga qui conduisait la patrouille sur les lieux des meurtres.
- **Localiser la montagne du Vent Noir.** Cela ne sera pas aisé. Aucun Blanc de la colonie du Kenya ne connaît son emplacement car ce nom n'est qu'une traduction de la désignation bantoue. Le Mont Kenya lui-même n'est appelé ainsi que par les Anglais et les Boers. Les Noirs ne la connaissent pas sous cette appellation mais « Kere-Nyaga ».
- **Empêcher le Grand Rituel (Final).** Dans le cas où les investigateurs se sont déjà rendus en Australie et à Shanghai, la campagne s'achève au Kenya lors du Grand Rituel mené par M'Weru et le Rejeton de Nyarlatheop. Des milliers d'adorateurs ont fait le déplacement pour assister à cet événement. La tâche s'annonce des plus périlleuses.

## Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 2 points d'aplomb.
- Si les investigateurs se rendent au relais de chasse et rencontrent des petites goules, ils acquièrent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Si les investigateurs assistent à un rituel à la montagne du Vent Noir, ils obtiennent également 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Empêcher le rituel et/ou démanteler le culte africain de la Langue Sanglante, leur permet de regagner :
  - si le test d'Intuition est réussi : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre
  - si le test d'Intuition est un échec : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1
- Si les investigateurs n'ont pas empêché la naissance du Rejeton (ou le Grand Rituel lors du final) et n'ont pas démantelé le culte africain de la Langue Sanglante, ils ne récupèrent pas de points de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

## À l'affiche

## Tandoor - Chandra et Vikesh - Singh

Les frères Singh sont les agents du culte de la Langue Sanglante à Nairobi. Le culte est basé sur la géométrie sacrée et connaît que l'abbé mortuaire Tandoor Singh.

## M'Weru

L'un des plus grands sorciers contemporains, et membre de la Langue Sanglante, le sorcier maléfique de Nairobi de l'Étoile de Nairobi. Il est le seul à avoir ouvert le portail.

## Natalie Smythe-Forbes

Seule journaliste de Nairobi, Natalie dirige l'Étoile de Nairobi. Elle est une femme d'affaires et de médias.

## Johnstone Kenyatta

C'est dans les notes d'Elias Kenyatta, un homme qui avait eu un contact avec les hommes de la nuit, contre le mal.

## FICHE TECHNIQUE

|                   |               |
|-------------------|---------------|
| Thème             | Horreur       |
| Genre             | Horreur       |
| Expérience        | Intermédiaire |
| Difficulté        | Intermédiaire |
| Style de jeu      | Intermédiaire |
| Difficulté        | Intermédiaire |
| Nombre de joueurs | Intermédiaire |
| Époque            | Intermédiaire |

## Ambiance

Localiser cette montagne du Vent Noir devrait être la principale préoccupation des investigateurs à Nairobi. Divers objets et renseignements intéressants peuvent être découverts pendant ce séjour au Kenya. Des investigateurs avertis épouseront rapidement toutes les arêtes disponibles avant de se précipiter vers la forêt d'Abendare et les dangers de la montagne du Vent Noir. Ils ne risquent pas d'être surpris à Mombasa, à Nairobi, ni dans les attaques répétées des frères Singh. Ils n'ont pas très bien les idées, ni même parler d'eux et préférer, de toute façon, attendre qu'ils soient isolés en pleine brousse pour traquer. Comme tous les autres, ils ne veulent pas être en aide, et pas particulièrement les sorciers africains. Est par contre peu probable que l'administration coloniale ou la police leur soient d'un grand secours. Seul l'urgence majeure, les contingents militaires du King of Africa n'ont rien, en fait, pas sans ordres directs et les supérieurs civils ignorent tout des activités de la Langue Sanglante.



## Que devrait-il se passer ?

### Sur les traces de l'expédition Carlyle

Les traces de l'expédition sont largement refroidies au Kenya, ce pour plusieurs raisons : la rançon du succès, car après l'enquête officielle et la visite d'Erica Carlyle, tout ce qui pouvait facilement être retrouvé a été tourné et retourné dans tous les sens, brouillant les pistes. Cependant, Elias a réussi à découvrir l'essentiel, mais il reste à trouver les preuves de l'existence du culte de la Langue Sanglante et de son lieu de réunion principal, la montagne du Vent Noir.

Là, les investigateurs pourront retrouver M'Weru et ce qu'il reste d'Hypathia Masters, pour participer à l'une des cérémonies les plus importantes pour la réalisation du plan, le Rituel de Naissance du Rejeton. Une occasion à ne pas manquer de décapiter la branche kényane de la Langue Sanglante.

**Rappel chronologique :** l'expédition arrive pour des « vacances » au Kenya le 24 juillet 1919. Par peur de se faire tuer, Brady emporte Carlyle avec lui pour l'Asie début août tandis que l'annonce officielle de la disparition ne se fait que le 15 octobre. En mars 1920, Erica Carlyle arrivera à son tour au Kenya pour découvrir des restes de l'expédition un mois après et se retrouver face à une farce de justice qui se termine par le procès et la pendaison de cinq Nandis le 19 juin.

Pendant ce temps, M'Weru continue de rassembler ses forces autour d'une Hypathia Masters toujours plus volumineuse, et Penhew quitte l'Afrique pour rallier l'Asie le 13 juin 1921. De son côté, Huston parcourt le monde pour finir en Australie.

### À la poursuite de Jackson Elias

Le Kenya est la destination rêvée pour fouler les traces d'Elias. C'est en effet la première étape une fois découverte la piste de l'expédition Carlyle et de sa véritable histoire, pays dans lequel il faut

## Références ADJ :

ADJ-INT-05 Carlyle quitte l'Égypte  
ADJ-INT-06 D'émigrants velleurs  
ADJ-INT-07 L'expédition Carlyle parties disparues  
ADJ-INT-08 Erica Carlyle arrive en Afrique  
ADJ-INT-09 Le massacre de l'expédition continue  
ADJ-INT-10 Les nourrices pendues

ADJ-INT-06 Marque sur le front d'Elias  
ADJ-INT-10 Lettre de Jackson Elias à Jonah Kensington  
ADJ-INT-11 Notes écrites par Jackson Elias à Nairobi

ADJ-INT-17 Extrait des registres d'Emerson Import  
Emerson Arthur Emerson

ADJ-INT-22 Extrait des registres de Gervaise

Message du Vent Noir  
ADJ-CA-85 Extrait du livre de comptes d'Omair Shakil  
pyramide inclinée : le carte Hamsphérique  
Extrait Nigel Wessif

du registre d'Anna Singh

Emilien Johnstone Kenyatta  
Emilien Okomo, Vieux Bundan  
Emilien Vieux Bundan  
Emilien Sami Mariga  
Emilien Natalie Snyre-Forbes  
ADJ-RE-22 Registre de Tandoor Singh (Hamsph)  
ADJ-RE-23 Une pyramide inclinée  
L'expédition Carlyle, Sir Aubrey Penhew, Pharon Noli  
ADJ-RE-24 Découverte d'un charnier maudit  
Emilien Bails Nelson  
Emilien Capitaine Montgomery  
ADJ-RE-25 Le témoignage du sergent Bampton  
Emilien Colonel Edricson  
Emilien Colonel Edricson  
montagne du Vent Noir

ADJ-INT-41 Extrait des registres du Ho Fong

## Origine

Presses

Presses

Presses

Chambre d'Or

Emerson Import

Arthur Emerson

Marion Noli

Angèle Lory

Démure d'Omair Shakil

Pyramide inclinée

Nigel Wessif

Johnstone Kenyatta

Okomo

Sam Mariga

Natalie Snyre-Forbes (L'Étoile de Nairobi)

Chez Tandoor Singh (Hamsph)

Chez Tandoor Singh

Natalie Snyre

Presses

Bails Nelson

Capitaine Montgomery

Leonard & Laverie & Bampton

Colonel Edricson

Nigel Corydon

Montagne

Ho Fong Import

sera trois semaines à interviewer de nombreuses personnes, mais sans trouver de véritable preuve et avec une discrétion (une chance ?) telle qu'il ne se fit pas remarquer. L'essentiel de ses notes (quatre liasses sur les huit) fut référence à des individus situés à Nairobi, que les personnages joueurs pourraient rencontrer à leur tour et qui auront de nombreuses choses à leur dire sur Elias. Johnstone Kenyatta, Sam Mariga et Bertram « Nails » Nelson. Puis ensuite les lieux, dont le très attendu lieu du massacre, qui comporte toujours les stigmates de l'horrible événement, six années après les faits, et enfin la montagne du Vent Noir.

**Rappel chronologique :** Elias arrive à Nairobi le 24 juillet 1924 pour commencer ses investigations. Il y restera jusqu'au 16 août, persuadé que des membres de l'expédition sont toujours en vie, et part pour Hong Kong afin de tenter de retrouver Brady, que Nails Nelson a rencontré là-bas un peu plus d'un an auparavant.

## Clore la campagne ici

En suivant la logique des visites New-York - Londres - Le Caire - Nairobi, les investigateurs peuvent quitter le Kenya après deux moments significatifs : le Rituel de Naissance ou celui d'Ouverture du Portail, le mieux étant qu'ils aient pu voir les deux.

### Épilogue suite au Rituel de Naissance

Laissez les investigateurs survivants rentrer tranquillement à Nairobi. Ils peuvent essayer d'intéresser les autorités à leur histoire, mais qui pourrait les croire ? Personne ne doute qu'ils ont connu l'Étranger, mais il est bien évident qu'ils sont en plein délire. Un séjour à l'hôpital devant leur faire le plus grand bien. Johnstone Kenyatta et le Vieux Bundari les croient mais ils ne sont pas en mesure de convaincre les autorités coloniales. Ils peuvent quand même prendre certaines précautions et, s'il le faut, les aider à s'enfuir du Kenya.

## Mène à...

## Importance

Kenya  
Kenya  
Kenya  
Kenya  
Kenya  
Kenya

Haut  
Haut  
Haut  
Haut  
Haut  
Haut

Rituel de la Langue Sanglante  
expédition Carlyle

Haut  
Haut

Akja Singh (Membres)  
Akja Singh (Membres)

Haut  
Haut

Nombreuses livraisons à Akja Singh (Membres)

Haut

La Langue Sanglante  
artefacts égyptiens envoyés à Akja Sing (Membres)  
Kenya  
Projet Kenya

Haut  
Haut  
Haut  
Secondaire

Logement à l'Université de Nairobi  
Logement à l'Université de Nairobi  
Égypte : Livraisons à Omar Shakti, Le Caire  
Kenya : Livraisons à Tandoor Singh (Nairobi)  
Australie : Livraisons à la Compagnie Maritime Russell  
Shanghai : Livraisons à HO Fong Import

Haut  
Haut  
Haut  
Haut  
Haut

Okoma, Vieux Bundari

Haut

Langues Sanglantes, le Vieux, montagne du Vent Noir

Haut

Le Ciel de Loughare et de Ténibres

Haut

Le Ciel de Loughare et de Ténibres

Haut

Le Ciel de Loughare et de Ténibres

Haut

Le Ciel de Loughare et de Ténibres

Haut

Le Ciel de Loughare et de Ténibres

Haut

Le Ciel de Loughare et de Ténibres

Haut

Le Ciel de Loughare et de Ténibres

Haut

Le Ciel de Loughare et de Ténibres

Haut

Le Ciel de Loughare et de Ténibres

Haut

Le Ciel de Loughare et de Ténibres

Haut

Le Ciel de Loughare et de Ténibres

Haut

Le Ciel de Loughare et de Ténibres

Haut

Le Ciel de Loughare et de Ténibres

Haut

Le Ciel de Loughare et de Ténibres

Haut

Le Ciel de Loughare et de Ténibres

Haut



proche de la côte. Un chemin de fer sur digue et des lignes de bac relient maintenant l'île au continent.

Si un joueur réclame un test de Trouver Objet Caché, son investigateur remarque, en cas de réussite, un Indien suspect (Chandra Singh). Il observe le groupe et l'investigateur vigilant a déjà vu cet homme à plusieurs reprises depuis le débarquement. À rien pas douter, ils sont suivis. S'ils essaient de rejoindre leur ombre, Chandra Singh se mêle à la foule et disparaît. Prévenu par télégraphe, il a eu tout le temps nécessaire pour décider d'une ligne de conduite : il lui faut absolument éliminer ces blasphémateurs avant qu'ils approchent du lieu sacré de la naissance.

## Ahja Singh

Avant ou après leur voyage vers la montagne du Vent Noir, les investigateurs décideront peut-être de rendre une petite visite à Ahja Singh. Celui-ci, souvenez-vous, était le principal exportateur attaché à la Boutique Ju-Ju de New York. Son entrepôt et ses bureaux sont situés sur le bassin Kalandini, à moins de 200 mètres du vapeur des investigateurs. Tous les habitués du lieu peuvent indiquer au groupe ce bâtiment très quelconque. Singh lui-même ne devrait pas rentrer d'un voyage en Inde avant trois ou six semaines. Son factotum demande humblement ce qu'il peut faire pour d'aussi honorables clients.

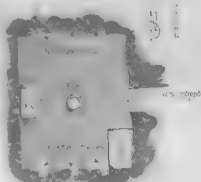
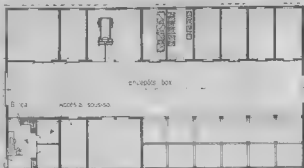
Singh exporte des œuvres d'art africaines dans le monde entier. Ses bâtiments et sa maison ne contiennent rien qui puisse trahir un lien avec les cultes du Mythe. Ce n'est pas un adorateur. C'est un homme d'affaires trapu, cupide et sans scrupule, qui entretient une bande de sbires de route nationale au cas où. Quatre d'entre eux au moins dorment la nuit dans l'entrepôt pour briser le cou des intrus éventuels. S'ils parviennent à entrer, les investigateurs ne trouvent rien d'intéressant, hormis un coffre-fort en acier (FOR 65). Un perceur de coffre peut en trouver la combinaison à l'oreille et des hommes armés de masses et burins en viennent facilement à bout, de même qu'un bâton de dynamite. Le coffre pèse moins de 150 kilos et on peut donc l'emporter si nécessaire. Si vous le désirez, une clé-site de Métier : serrurerie pourrait même

faire l'affaire. Malgré son volume impressionnant, ce coffre-fort ne vaut pas grand-chose. Des investigateurs déterminés n'en feront qu'une bouchée.

### Extrait du registre d'Ahja Singh Aide de jeu KE-01

Utilité de ce document : Nairobi est LA plaque tournante du trafic des adorateurs de Nyarlathotep. À ce stade, les pistes sont très nombreuses et les joueurs risquent de sérieux maux de têtes s'ils commencent à comparer les livraisons expédiées et celles reçues.

| Fréquenté         | Vecteur de transport | Piste | Destinations des marchandises       |
|-------------------|----------------------|-------|-------------------------------------|
| Laquière à vapeur | Chemin de fer        | 100%  | New York : Boutique Ju-Ju           |
| Chemin de fer     | Chemin de fer        | 100%  | Chicago : Bureau de la Police       |
| Chemin de fer     | Chemin de fer        | 100%  | San Francisco : Bureau de la Police |
| Chemin de fer     | Chemin de fer        | 100%  | Shanghai : Ho Fong Import           |



Entrepôt de Ahja Singh



**Ahja Singh**  
Enfem

Ahja Singh ne sera pas rencontré par les investigateurs car dans tous les cas, il sera en voyage au moment de leur arrivée, donc aucune caractéristique n'est fournie. Cependant, ils peuvent rencontrer des personnes à même de le leur décrire. Ahja Singh est un indien au teint très foncé, de petite taille et gras, avec une petite barbe blanche et des lunettes rondes. C'est un homme décent comme affable mais aux propos parfois étonnants sur l'Afrique, qu'il ne semble pas vraiment aimer. Il est parti pour un voyage d'affaires en Inde, mais personne ne peut dire de quelle affaire il s'agit.

### Conseil sur l'utilisation des registres

Pour plus d'informations, voir le jeu ADJ-17, page 10.

Aide de jeu KE-01 - Extrait du registre d'Ahja Singh  
et liste tenue pour la version complète

### Le rôle d'Ahja Singh

Ahja Singh, un indien d'origine...  
Compagnon de voyage...

Le coffre renferme également de 3000 en livres anglaises, livres égyptiennes et roupies indiennes, ainsi que diverses factures, du sucre en poudre (un dessicant-matériau averse d'eau-improvisé) et un registre. Le registre est rédigé en hindi, mais une réussite de Comptabilité permet de déchiffrer différentes adresses d'expéditions internationales. Les investigateurs retrouvent, entre autres, Silas N'Kwane (c/o Emerson Import, New York), la Fondation Penhew (Londres), Omar Shakti (Égypte), La Cie Maritime Randolph (deux adresses australiennes à Port Hedland et Darwin), Ho Fong Import (Shanghai), etc. Tandoor Singh (Nairobi) apparaît aussi à de nombreuses reprises. La plupart des expéditions internationales sont enregistrées comme objets d'art, celles pour Tandoor Singh comme tonnelets ou briques de thé.

## Le chemin de fer ougandais

Le train qui amène les investigateurs à Nairobi est organisé de la manière suivante :

- Une locomotive à vapeur
- Un tender à bois
- Un wagon à ciel ouvert (Noirs et marchandises)
- Un fourgon pour les bagages, le courrier et les marchandises
- Un wagon de troisième classe (Bruns) avec des bancs
- Un wagon-restaurant
- Un wagon de première classe (Blancs) à compartiments

Il n'y a pas de wagon-lit. Si vous le désirez, la locomotive brûle un mauvais charbon plutôt que du bois — le voyage s'en trouve allongé et les voyageurs mieux enfumés. La voie se termine au Lac Victoria. Elle ne desservira Kampala qu'en 1931.

Sur cette ligne, les wagons sont rangés par classe et par « couleur ». Le wagon à ciel ouvert, placé juste derrière la locomotive et le tender, est destiné aux bagages, aux menues marchandises et aux Noirs pauvres. Le wagon de troisième classe est surtout occupé par les Bruns — Indiens, Arabes et Noirs riches. Les Blancs sans fortune n'y ont droit qu'en tant que voyageurs à moindre frais. Le dernier wagon, le mieux protégé de la fumée, est réservé aux Blancs (même si le chef de train y accepte parfois quelques riches Arabes ou Indiens). La voiture-restaurant ouvre une fois seules les portes aux passagers bruns entre Mombasa et Nairobi (les nappes sont vertes et la porcelaine et l'argenterie jalousement cachées). Les Noirs ne peuvent pas quitter leur wagon à ciel ouvert, ils n'ont aucun moyen d'atteindre le wagon-restaurant. A cette époque, les manifestations de racisme délibéré sont si habituelles qu'elles en deviennent presque innocentes. Les rares protestations sont considérées par les autorités comme des symptômes d'imbécillité, de tendance au terrorisme ou de démence criminelle.

Le voyage normal dure entre 15 et 18 heures. Une fois la ceinture côtière de forêt escaladée, les investigateurs découvrent la savane africaine. Il fait toujours chaud, mais le climat est moins humide. Quelques fermes sont disséminées çà et là, mais la vie sauvage exotique prédomine : éléphants, rhinocéros, girafes, lions, hyènes, troupeaux d'herbivores, etc. Le relief est doux et vallonné, parfois entrecoupé de ravins et canyons. Les herbes sèches recouvrent tout ; quelques buissons épineux et baobabs se dressent ici et là. (Les baobabs ressemblent aux







## Vampires de feu

Race mineure de serviteurs  
Les ravailleurs des flammes

Ils ressemblaient à des milliers de petits points lumineux. La myriade de points était des entités vivantes enflammées. Ce qu'elles touchaient se embrasait.

August Delath

Celui qui Chuchotait dans les Ténébreux

Ce sont des suppôts du Citugha et, comme lui, ils vivent sur ou près de l'étoile Fornalhaut. Ils viennent sur Terre lorsqu'ils sont avoués ou, pour accompagner Citugha ou, Fihogha. Il semble qu'ils soient des formes intelligentes de gaz ou de plasma, un concept du Mythe relativement fréquent.

**Une Attaque Double** Les Vampires de feu, attaquent en touchant leur victime et ils peuvent enflammer des objets en les touchant. Ils blessent les humains par le choc thermique. Pour déterminer les dégâts, lancez 2D6 pour l'attaque du Vampire de feu, et comparez le résultat à la CON de l'investigateur sur la Table de Résistance. Si la chance est plus importante, l'investigateur perd le nombre de Points de Vie égal aux dégâts obtenus lors du lancer de dés. Si le personnage l'emporte, il perd un nombre de Points de Vie égal à la moitié de ces dégâts (arrondi supérieur). Dans une même attaque, le Vampire de feu peut tenter de dérober des points de magie à sa victime. Comparez son nombre de points de magie actuel à celui de sa cible sur la Table de Résistance. Si le Vampire de feu l'emporte, il vole 10/10 points de magie à sa victime. Si le Vampire de feu perd, il perd un de ses points de magie. Ainsi, lors de chaque attaque par un Vampire de feu, lancez les dés deux fois : une fois pour déterminer les dégâts liés à la chaleur, l'autre pour déterminer si des points de magie sont perdus.

| Caractéristiques | Dés   | Moyenne |
|------------------|-------|---------|
| FOR              | NA    | NA      |
| CON              | 2D6   | 7       |
| TAI              | 1     | 1       |
| INT              | 3D6   | 10-11   |
| POU              | 2D6+6 | 13      |
| DEX              | 3D6+6 | 16-17   |

Son bryc Rejters de Shab Nigz arth avec leurs troncs bulbeux, grisâtres et luisants. Pendant la saison des pluies d'avril à novembre, ces plaines sont verdoyantes et le voyageur peut s'imaginer de retour au Jardin d'Eden.

La voie monte régulièrement. À n'importe quel moment, les neiges éternelles du Kilimandjaro surgissent à l'ouest. La montagne se dresse très haut dans le ciel malgré la distance (plus de 80 kilomètres). Quand la voie de chemin de fer oblique vers l'ouest ou vers l'est quelques minutes, d'autres hauteurs apparaissent très loin au nord. Nairobi s'étend au pied de ces montagnes de la chaîne d'Aberdare. La montagne du Vent Noir se trouve au-delà.

### La première attaque

Chandra Singh a pris le même train que les investigateurs. Ceux-ci ne devraient jamais le voir à moins d'avoir embarqué en troisième classe (auquel cas Singh lit un numéro du London Times veille de deux mois tout au long du trajet). Bien après le coucher du soleil, à moins d'une heure de Nairobi, il juge le moment propice et profite de l'isolement relatif des toilettes pour invoquer et Contrôler deux Vampires de Feu. Telles deux étoiles vivantes, ces entités planent d'abord dans la nuit devant la fenêtre des w-c. Elles glissent ensuite le long du train. Divers cris d'émerveillement et d'angoisse marquent la progression de ces flamboiements rougeoyants et tournoyants. Au niveau de leurs cibles, les parois du wagon commencent à se gon-

doler, se ternir et fumer, brûlées par ces choses impitoyables. Lées à Chandra Singh, elles attaquent jusqu'à la mort des investigateurs ou leur propre destruction. Si les investigateurs connaissent les



Vampires de Feu, ils peuvent trouver à bord du train de quoi les combattre. Des réussites de Volonté ou de Trouver Objet Caché leur remettent en mémoire les seaux à incendie et les cendriers remplis de sable du couloir. Les gros brocs des toilettes contiennent chacun 4 litres d'eau. Le wagon-restaurant dispose d'une réserve d'environ 150 litres (porto et xères peuvent aussi faire l'affaire mais le whisky et le cognac ne font qu'exciter les Vampires de Feu) et la locomotive de plusieurs mètres cubes. Les brûlures subies par la première victime des Vampires de Feu devraient convaincre les investigateurs de jouer les pompiers.

Singh veut tuer les investigateurs et réussir sans doute à transformer leur wagon en un tas de décombres fumants. Dès que l'alarme retentit la locomotive, le train s'arrête et tout le monde s'occupe de l'incendie. Les Vampires de Feu n'attaquent que les investigateurs, mais l'extraordinaire comportement de ces grosses étincelles ne surprend guère la cinquantaine de passagers et employés. Le chef de train réprimande sévèrement les investigateurs survivants pour la scandaleuse négligence avec laquelle ils traitent leurs cigares. Il parle même de dommages et intérêts. Tant que les investigateurs resteront à portée des cours de justice coloniales, harcelez-les avec cette possibilité de procès pour incendie involontaire.

Les investigateurs se réveillent très tard et profitent tranquillement d'un bon petit-de-cuner. Les blessés graves sont soignés au Nairobi State Hospital. Certains des investigateurs sont morts, les funérailles peuvent avoir lieu le jour même ou le lendemain, selon les dispositions prises à la Chapelle des Neiges. Les autorités locales exigent dépositions et témoignages au sujet des décès, des responsabilités dans l'incendie, etc. Quand les investigateurs sont libres de poursuivre leur enquête, le soleil est déjà couché.

## L'Étoile de Nairobi

Alors que les investigateurs dînent à l'abri des moustiquaires de la véranda de l'hôtel, un vendeur de journaux (noir, la cinquantaine), leur vante l'Étoile de Nairobi (une seule et grande feuille quotidienne). Il ne sait

### Valeurs dérivées

|               |   |
|---------------|---|
| Mouvement     | 11 (voir)   |
| Points de vie | 4   |
| Impact        | N/A   |
| Compétences   |   |
| Poter         | 25%   |
| Armes         |   |
| - Toucher     | 86%   |
| Dégâts        | 206 (brûlure) + drain de points de magie (voir marge page 44) |

- Protection** La plupart des armes matérielles ne peuvent pas les blesser y compris les balles, etc. L'eau fait perdre à un Vampire de feu 1 PV par tranche de deux litres d'eau qu'il lui sont versés dessus: un extincteur standard lui fait perdre 106 PV et un seau de sable 103 PV.
- Sortilèges** Les Vampires de feu ayant un POU de 17 ou plus connaissent au moins 103 sortilèges. Les sortilèges sont toujours reliés à Chugha, Fihag-gue et d'autres entrées semblables.
- Parte de SAN** Voir un Vampire de feu ne fait perdre aucun point de Santé Mental.



## Les Vampires de Feu

Pour plus de détails sur les Vampires de Feu, voir le paragraphe ci-contre.

Les armes normales sont inutiles contre les Vampires de Feu, mais les techniques de lutte contre le feu sont efficaces. L'eau leur inflige 1 point de dommages par 2 litres, un extincteur à main 1D6 par attaque réussie et un seau de sable 1D3. D'autres substances peuvent avoir un effet; encouragez toutes initiatives originales.

L'attaque des Vampires de Feu retarde le train qui n'arrive à Nairobi qu'en fin de nuit. Laissez les voyageurs s'inscrire à l'hôtel Hampton et dormir en paix. Chandra Singh peut ainsi récupérer ses Points de Magie.





## Natalie Smythe-Forbes

Patronne de l'Étoile de Nairobi  
(Neuve/Indépendant)

Natalie Smythe-Forbes est la propriétaire de l'Étoile de Nairobi. Cette dame dynamique d'une quarantaine d'années (48 ans) semble tout d'ordinaire du Far West Américain, avec sa grande coiffure à chignon et ses tenues simples en flanelle. Très travailluse et concernée par la population blanche, elle ne s'est jamais intéressée à ce qui concerne la culture de l'Afrique et la vie des noirs, qui l'indiffèrent au contraire des possibilités de sa vie après la mort et du contact des esprits. « Bien qu'elle ne se révèle pas facilement sur ce sujet »

Niveau : ordinaire  
(cf. tableau, p. 306 de L'Appel de Citrouille, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Santé mentale    | 85 |
| Poids de vie     | 8  |
| Impact           | -2 |

### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| Travail travail travail | 70% |
| Compétences générales   |     |
| Absolisme               | 15% |
| Discrétion              | 10% |
| Sciences occultes       | 5%  |
| Vigilance               | 45% |
| Compétences             |     |
| Barbare                 | 55% |
| Comptabilité            | 50% |
| Conduite                | 10% |
| Crédit                  | 85% |
| Droit                   | 24% |
| Équitation              | 50% |
| Impensance              | 35% |
| Persuasion              | 40% |
| Psychologie             | 25% |
| Sciences humaines       | 45% |
| histoire                | 45% |

### Langues

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (Langue maternelle) | 80% |
| Kiswahili                   | 50% |

pas lire mais jure que c'est le meilleur journal au monde. Il en est sûr, car il sert Natalie Smythe-Forbes depuis une dizaine d'années et c'est une dame très gentille et très travailluse. Les bureaux sont situés un peu plus bas dans la rue. « Les fenêtres allumées là-bas », leur indique-t-il. L'histoire du wagon incendié est rapportée avec assez d'exactitude et on ne peut blâmer l'auteur de ne pas savoir que des Vampires de Feu en sont les vrais responsables. L'Étoile est le seul journal de Nairobi, les investigateurs ne devraient donc pas manquer d'aller consulter ses vieux numéros.

Chandra Singh, qui surveille le groupe à la jumelle du haut de sa maison de la ville brune, n'attend que cela. Si les investigateurs partent pour une balade nocturne vers les bureaux de l'Étoile, il déclenche une nouvelle attaque. Il n'arrivera peut-être pas à tuer ces étrangers, mais il compte bien les discréditer. Une fois impliqués dans un ou deux incendies, ils pourraient bien être arrêtés pour atteinte à la sécurité publique et expulsés du Kenya par le premier bateau. Des dégâts très importants ou des morts pourraient même leur valoir une incarcération, voire un procès pour meurtre.

Il y a trop de monde sur la véranda (et trop de carafes) pour que son plan soit très efficace. Les bureaux de l'Étoile sont, en revanche, moins fréquentés et le papier brûle bien. L'Étoile a d'ailleurs appuyé diverses mesures très défavorables aux pratiques démoniaques de Singh et il verrait avec plaisir ses Vampires de Feu ravager l'endroit. Une dizaine de minutes après l'arrivée des investigateurs, le bâtiment commence à flamber et les investigateurs subissent les attaques répétées des Vampires de Feu.

Si la visite des investigateurs a bien lieu le soir même, Natalie Smythe-Forbes et quelques employés sont encore au travail. Natalie Smythe-Forbes est une dame active de quarante ans passés. C'est une personne charitable très concernée par la politique de la Colonie. Elle ignore pourtant tout des problèmes des Africains et s'en désintéresse.

Secrètement acquise au spiritisme, elle ne possède aucun pouvoir psychique. Si les investigateurs savent aborder le sujet avec délicatesse, elle leur révèle qu'elle croit aux forces invisibles des plans surnaturels. L'investigateur masculin le plus séduisant risque fort de retenir toute son attention. Elle propose éventuellement de lui montrer les cascades, les rites d'amour des

éléphants, etc. Si son journal est incendié et qu'elle soupçonne les investigateurs d'y être pour quelque chose, elle devient alors une ennemie implacable. On peut cependant supposer que le groupe saura se faire une amie de cette dame influente. Ce qui suit part de cette hypothèse.

## Conséquences de l'incendie

L'Étoile constitue une cible de prédilection, mais les frères Singh peuvent frapper n'importe où après le crépuscule. Un deuxième ou troisième incendie amène les autorités à accuser les investigateurs d'incendie volontaire. (« Ces types ont allumé tous les feux ! J'en mettrais ma main... à couper ! ») Un procès se termine nécessairement par un acquittement mais fait perdre pas mal de temps aux accusés. Procès ou pas, les investigateurs risquent l'expulsion en règle. Bien avant cela, tous les hôtels, restaurants et autres commerces refusent d'accueillir le groupe qui se voit frappé d'ostracisme par la société blanche de Nairobi. Les investigateurs peuvent éviter tout cela en partant rapidement vers la montagne du Vent Noir, mais ce sera au détriment de leurs préparatifs et enquête.

## Les archives de l'Étoile de Nairobi

Même si les archives ont brûlé, il est possible de trouver quelqu'un qui a conservé les numéros de 1919. Ce genre de collection conviendrait bien à Neville Jermyn, mais cela peut faire de lui une source trop féconde — à vous d'en décider. Natalie Smythe-Forbes se souvient peut-être parfaitement de tous les articles (après tout, c'est elle qui les a écrits).

• L'arrivée de l'expédition Carlyle : le prétexte initial est un safari dans la vallée du Grand Rift, mais les membres de l'expédition laissent bientôt entendre qu'ils ont un autre projet. Ce voyage d'exploration viserait, en fait, à confirmer des données rassemblées en Égypte concernant un chef religieux qui aurait entraîné ses fidèles au Kenya. À Nairobi, les compagnons de Carlyle résident à l'hôtel Hampton. Le propriétaire, Reggie Baines, dirige l'établissement depuis le début du siècle.

L'expédition a aussi contacté le Dr Horrace Starrer et M. Neville Jermyn. Une photographie prise le jour du départ montre un Sir Aubrey exceptionnellement jeune et une Hypathia Masters étrangement replet. Un médecin, ou une femme, remarque aussi tôt qu'Hypathia est enceinte.

• **La découverte des cadavres** : c'est le témoignage spontané de Sam Mariga qui a conduit la patrouille sur les lieux des meurtres. Sam Mariga travaille comme jardinier à la gare ferroviaire et habite Charles Street dans la ville noire. En visite chez un cousin à Ndovu, un village de la forêt d'Aberdare, il a entendu parler de cadavres laissés sans sépultures en un lieu qu'il est imprudent d'approcher. La région concernée se trouve au nord de Nairobi, à de nombreux kilomètres de la vallée du Grand Rift. C'est le Lt Mark Selkirk et son peloton qui ont retrouvé les restes de l'expédition. Une photographie montre cinq Nandis pendus.

• **Natalie Smythe-Forbes** : « L'expédition Carlyle avait quelque chose d'étrange, de malsain. La pauvre Hypathia était souvent malade. Des dispositions matinales, je pense. C'est même certain. J'ai à peine vu Carlyle lui-même, apparemment un jeune homme nerveux très attaché à son whisky. Quant à Sir Aubrey, il était encore très bel homme mais fréquentait des gens très inférieurs. Je me souviens de Tand et Singh, un petit homme obséquieux qu'on voyait beaucoup à l'hôtel Hampton, un vulgaire marchand de thé. Il est toujours à Nairobi et vous dira peut-être de quoi il pouvait parler avec sa seigneurie. Pour ma part, je ne veux pas le savoir. Le docteur, Huston, se montrait très distant. » Elle se souvient de Jackson Elias comme d'un homme talentueux et très déterminé, parfois jusqu'à l'incorrection. Elle suggère une visite à Roger Corydon, à l'Administration Coloniale, et au Capitaine Montgomery des « Africans Rifles ».

## l'fausse piste

Si vous souhaitez ajouter une fausse piste à ce chapitre, les personnages rencontrent le Colonel Endicott alors qu'ils quittent l'Étoile. Voir « Le relais de chasse », page 71.

## Chez Tandoor Singh

Le vendeur de thé le plus réputé de toute la ville brune vit dans l'arrière-boutique de son commerce sur Bias hara Street. C'est un petit bâtiment de bardeaux, surmonté d'une coupole. Tandoor Singh est en réalité l'identité que partagent deux frères jumeaux : Chandra et Vikesh Singh. Seulement M'Weru et Ahja Singh connaissent l'existence des deux frères. Ce subter-

fuge permet à l'un d'endosser le rôle de « Tandoor » pendant que l'autre peut agir dans l'ombre à l'insu de tous, ce qui fait d'eux des adversaires redoutables. Sans être prêtres, Chandra et Vikesh Singh sont des agents importants de la Langue Sanglante. Ils ont carte blanche avec les étrangers (Indiens, Anglais, etc.) de la Colonie du Kenya, une marque de confiance qui vient récompenser leurs opérations de camouflage pendant l'enquête sur le massacre. En tant qu'étrangers, les investigateurs relèvent de leur juridiction. Ils les considèrent comme leurs et n'ont pas fait part de leur présence à M'Weru. Ils ne manqueront pourtant pas de le faire si les investigateurs se révèlent dangereux.

La boutique de Singh est connue de tout Nairobi. Si vous n'avez pas d'autre possibilité, un investigateur remarque une publicité insérée par Singh dans l'Étoile de Nairobi. Si les investigateurs surveillent la boutique, il y a 25% de chances par nuit pour qu'ils aperçoivent plus d'un Africain coiffés de bandeaux rouges qui entrent discrètement et ressortent un peu plus tard. Ils apportent des messages de M'Weru concernant les affaires du culte. Si les investigateurs ont déjà vu des adorateurs de la Langue Sanglante, ils reconnaissent ces hommes pour ce qu'ils sont. À moins qu'ils ne prennent soin de se cacher, les frères Singh ont 75% de chances de remarquer leur surveillance ; ils organisent alors une nouvelle attaque. Si la surveillance doit durer, mieux vaudrait louer un local proche pour espionner en toute sécurité.

Si les investigateurs interrogent Singh, il dénie toute connaissance de la Langue Sanglante. Oui, il a rencontré Sir Aubrey à plusieurs reprises, et même d'autres membres de l'expédition. C'était pour leur vendre du thé. Sir Aubrey prisait un thé Oolong particulièrement parfumé et seul l'humble Tandoor Singh en avait en réserve. Il peut en préparer et « peut-être pourrions-nous discuter de poésie ».



**Tandoor (Chandra et Vikesh) Singh**

Ennemi

Tandoor Singh, 45 ans, est la créature originale du culte de la Langue Sanglante afin de contrôler les activités du Nairobi. En effet, Chandra et Vikesh Singh, deux frères jumeaux, se partagent à tour de rôle la tâche d'interpréter le petit vendeur de thé Tandoor que tout le monde peut décrire : un homme d'un âge indéterminé au regard intelligant, à la belle femme mais hulin à la mode endormie et au tuban reconnaissable entre mille. Lorsque Chandra endosse le costume de Tandoor, Vikesh s'en va s'occuper des affaires du culte : il furete dans la ville pour découvrir les informations sur les nouveaux adorateurs, les événements récents, intercepte les nouveaux adeptes, recrute de nouveaux adeptes, rédige les courriers avec Ahja ou le Marquis de West Nor. Plus une fois qu'il est retourné Chandra part à son tour gérer les affaires courantes pendant que Vikesh devient Tandoor. Chandra et Vikesh sont tellement au fait de tout ce qui concerne le culte et de leur couverture de maison de thé que leurs caractéristiques sont remarquables.

Il est possible de les confondre car l'un ne pourra pas se souvenir de tout ce que l'autre a pu faire ou dire, et une fois arrivés à Nairobi, les investigateurs auront très souvent l'un des deux jumeaux à leurs basques. Il est donc tout à fait possible qu'ils découvrent l'étrange don d'ubiquité du vendeur de thé. Si jamais l'un des deux frères est tué par les investigateurs, le survivant fera tout pour se venger de la manière la plus ignoble possible et ne renoncera jamais.

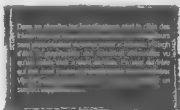
**Tandoor - Chandra et Vikesh - Singh**  
Marchands de thé et agents de la Langue Sanglante

### Caractéristiques

|     |    |              |     |
|-----|----|--------------|-----|
| APP | 12 | Prestance    | 60% |
| CON | 10 | Endurance    | 50% |
| DEX | 13 | Agilité      | 75% |
| FOR | 8  | Puissance    | 40% |
| INT | 9  | Cupidité     | 45% |
| ÉDU | 6  | Connaissance | 30% |
| INT | 13 | Inhibition   | 75% |
| POU | 19 | Vieillesse   | 95% |

### Valeurs dérivées

|                |    |
|----------------|----|
| Santé mentale  | 0  |
| Points de vie  | 10 |
| Points de rage | 19 |
| Impact         | 0  |



# Compétence spécifique (ou spéciale)

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| Arrière boutique et de maintenance | 70% |
| Compétences générales              |     |
| Atelier                            | 10% |
| Discretion                         | 70% |
| Sciences occultes                  | 5%  |
| Vigilance                          | 65% |
| Mystère de Cebu                    | 15% |
| Compétences                        |     |
| Bata                               | 75% |
| Comptabilité                       | 35% |
| Arrière                            | 25% |
| Echecs                             | 50% |
| Négociation                        | 75% |
| Persuasion                         | 45% |
| Psychologie                        | 20% |
| Sciences de la vie pharmacologie   | 15% |

# Langues

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Pandit (langue maternelle) | 65% |
| Anglais                    | 35% |
| Hindi                      | 35% |
| Gujarati                   | 15% |
| Kiswahili                  | 35% |
| Urdu                       | 20% |

# Griffure

Filtrage, invoque/Compter un Vampires de Feu, Signe de Vior

# Combat

|   |     |
|---|-----|
| • Couperet à Vande  | 45% |
| Dégâts 104+2  |     |
| Dague   | 45% |
| Dégâts 104 (il a la porte toujours cachée sur lui, mais ne sait pas la tenir) |     |
| • Bagarre   | 30% |

## Un petit tour chez Singh

Vers 14 h, puis vers 19 h, Singh se rend dans un café proche pour manger et discuter avec d'autres marchands. Tous les mercredis soir, il joue aux échecs avec un compatriote de 19 h à minuit. Les lois de Nairobi interdisent presque toute activité commerciale le dimanche ; Singh en profite souvent pour passer l'après-midi à la campagne.

La boutique de thé possède une entrée principale et une porte latérale, toutes deux cadenassées (FOR 10). Biashara Street étant souvent bondée, l'entrée latérale est plus discrète. C'est celle qu'utilisent les adorateurs.

La boutique n'a rien d'extraordinaire : une salle avec un comptoir, une chambre fermée à clef et une réserve. La chambre recèle le prétendu hindouisme de Singh : quelques lithographies pieuses, une sculpture en bois de santal. Deux lits simples occupent la pièce et indiquent de part leur état qu'ils sont tous les deux utilisés. Un registre est dissimulé sous l'oreiller de l'un d'eux, mais il montre seulement que tous ses échanges avec l'étranger passent (comme on peut s'y attendre) par son parent de Mombasa, Ahja Singh. La réserve est bourrée de cannes et briques de thé.

## Une virée nocturne

En surveillant discrètement la boutique, un soir tandis que « Tandoor » est présent ou déjà sorti, les investigateurs peuvent remarquer une silhouette encapuchonnée quitter les lieux et se diriger discrètement vers les bidonvilles. C'est Chandra (ou Vikesh) en chemin pour choisir une proie à sacrifier au Petit Rampant.

Le mode opératoire les nuits de sacrifices est le suivant. Le frère Singh de sortie repère un gosse des rues, un mendiant ou une prostituée à quelques centaines de mètres du lieu de sacrifice. Il convainc sa future victime de l'accompagner moyennant quelques pièces ou un billet dans un lieu plus tranquille, et ils se rendent au local. Une fois à l'intérieur, il neutralise sa victime avant de la descendre dans la cave pour la menotter au pilier central et la bâillonner. Ensuite il réalise son rituel de sacrifice et enterre la victime défunte à même le sol. Dans le cas où Singh découvre être filé par les investigateurs lors de sa balade nocturne, il essaie de les semer dans les bidonvilles, voir d'en neutraliser un pour le sacrifier.

Les forces de l'ordre ne remarquant pas les disparitions dans les bidonvilles. C'est un lieu où la pauvreté cotoie la misère, l'absence d'éclairage attire les pickpockets, les mendiants et les agresseurs opportunistes. Un groupe d'investigateurs blancs pénétrant dans ce quartier ne passera pas inaperçus. Les frères Singh ont rapidement découvert le potentiel de ce quartier, et ont décidé d'y installer leur lieu de culte et de sacrifice : un petit local de tôles et de bois dont l'accès est verrouillé par une porte cadenassée (FOR 11). L'intérieur est composé d'une pièce d'une dizaine de mètres carrés dont le seul mobilier se compose de deux tonneaux. Une trappe est cachée sous un tonneau. Dessous, une volée de marches plonge dans l'obscurité. C'est une pièce d'environ 20 m<sup>2</sup> avec un plafond à plus de trois mètres. Un pilier de soutien s'élève au centre de la pièce, les murs sont étayés de planches de bois brut. Les frères Singh ont mis plusieurs mois à la creuser de leurs mains dans le plus grand secret. Cette cave sent la mort, peut-être parce qu'ils y enterreront les victimes de leurs sacrifices humains (une réussite de Trouver l'Objet Caché signale plusieurs dépressions rectangulaires, 1 x 2 m, dans le sol). Trois niches, garnies de bougies, sont creusées dans les murs nord et sud. Une statue de 1,20 mètre de haut est adossée au mur ouest (en face de l'escalier). Grossièrement taillée dans une pierre noire, elle représente une sorte de nain à quatre yeux brandissant un tulwar (un grand sabre courbe d'origine indienne) dans chacun de ses quatre

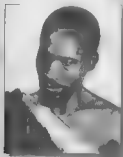
Plan de la boutique de Tandoor Singh





*Et le portail s'ouvrira quand  
le soleil sera occulté. Ainsi le  
Petit Rampant pourra éveiller  
au monde ceux qui vivent  
au-delà et les ramener. La  
mer les engloutira puis les  
vomira et le léopard se  
nourrira de chair au  
printemps à Rudraprayag*

Aide de jeu KE-03 - Une prophétie hindi



## Futur héros de l'indépendance

(Allié)

Kenyatta est un homme de taille moyenne, au regard clair et franc. Il porte une barbe courte et est toujours vêtu à l'occidentale pour étayer son discours activiste.

Avec Johnstone Kenyatta, Johnstone Kama, avant les années 20 Jomo Kenyatta à partir des années 30 les investisseurs ont l'occasion de rencontrer une personnalité avant qu'elle devienne célèbre, un des « fils de l'Appel de Cillibru ». Les gardiens intéressés par le folklore kényan peuvent se son aine Au pied du Mont Kenya

### Une prophétie hindi Aide de jeu KE-03

Cette prophétie est un passage original de la version hindi du Cthaat Aquadigen. Utilité de ce document : Cette prophétie vise à faire réaliser aux investisseurs la menace qui plane sur l'Humanité. La notion de portail devrait aussi leur mettre la puce à l'oreille. Le Petit Rampant est un des nombreux avatars de Nyarlathotep.

### Johnstone Kenyatta

Jackson Elias mentionne cet homme dans ses notes. Sam Mariga le connaît. Natalie Smythe-Forbes, Roger Corydon, le capitaine Montgomery et pas mal de Blancs de Nairobi peuvent aussi parler de lui aux investisseurs, mais pas en bien. Ils le traitent volontiers d'agitateur ou bien de charlatan et de sorcier nègre (ces dernières insultes font référence à la profession de son grand-père). Tous insistent pour l'associer à la magie africaine. Il habite la ville noire, Marianna Street, mais on le trouve généralement dans les bureaux de l'Association Centrale Kikuyu, une orga-

nisation qui milite pour une représentation noire au sein du gouvernement colonial. Presque tous les habitants de la ville noire, kikuyus ou non, savent où se trouvent les bureaux de l'A.C.K. et ce leader charismatique.

Les Blancs (et les Bruns) franchissent rarement l'entrée de l'A.C.K. Kenyatta est là et remarque immédiatement les investisseurs. Quand ils mentionnent Jackson Elias, la Langue Sanglante ou tout autre nom lié au Mythe, Kenyatta les examine intensément avant de les inviter à passer dans la pièce voisine « où nous serons entre nous, Messieurs ». Son anglais est parfait. Il écoute attentivement, repoussant leurs questions jusqu'à ce qu'il comprenne précisément ce qu'ils recherchent. « Les vieux usages sont cruels », dit-il, « et je ne les connais qu'assez mal. Chez moi, j'entendais beaucoup d'histoires à ce sujet mais je m'en suis enfui il y a plus de vingt ans. Mon grand-père était un puissant murugi, un devin. J'ai essayé de fuir ce monde pour accéder au vôtre, Messieurs. Quelle ironie, alors que je m'efforce d'appréhender votre héritage, vous vous intéressez au mien ».

Pendant un temps, il semble méditer. « Il y a beaucoup de choses que je ne comprends pas dans ce que vous m'avez dit, et encore plus que j'ai du mal à croire. Mais je perçois quelque chose en vous, une urgence légitime. Je dois avoir hérité d'une part des pouvoirs de mon grand-père. Si vous êtes d'accord, il y a un homme que vous devez rencontrer. Je n'en avais pas parlé à Jackson Elias car il me semblait condamné. Je ne voulais pas accabler mon ami d'un tel fardeau. Mais vos destinées sont encore inachevées, de grandes victoires vous attendent sans doute, ou des tragédies qui dépasseront celles de la plupart des mortels ».

Si les investisseurs acceptent le rendez-vous, Kenyatta disparaît pendant quelques minutes. « Un ami vous attend près de la porte. Suivez-le à distance, il veillera à ne pas vous semer. S'il s'arrête et paraît attendre, faites-en autant. Il franchira une porte jaune, suivez-le rapidement et sans hésiter. Je suis content de vous avoir connus. » Il serre la main à chaque investisseur.

Un grand Noir vêtu d'une chemise et d'un pantalon blancs les attend, pieds nus. Il sount puis se dirige vers la porte. Kenyatta fait signe aux investisseurs de le suivre et les quitte sur un « Bonne journée, Messieurs ».

En suivant leur guide dans la ville noire, les investisseurs devraient rencontrer Okomu et le Vieux Bundari.

## Le Vieux Bundari

Difficile de le rencontrer, encore plus difficile de le connaître, ses heures de bureau n'ont rien de standard. Les investigateurs finiront sans doute par respecter ses pouvoirs, mais ses motivations devraient rester obscures.

Le parcours des investigateurs dans la ville noire se poursuit sans problème. Une réussite d'innuendo suggère que le guide veille d'abord à ne pas être suivi par d'autres que ceux qu'ils doivent rencontrer... Dieu sait qui.

Les quartiers noirs de Nairobi sont pauvres, mais les habitants gardent espoir et sont souriants. La plupart des maisons sont composées d'une unique pièce. Les parois sont en boue séchée, les toits couverts d'herbes liées et de larges feuilles.

De temps à autre, la maison plus vaste d'un quelconque entrepreneur offre un contraste frappant. La prospérité se juge surtout à l'imperméabilité du toit — les couvertures de bardeaux, de tuiles ou de parois de caisses doublées de feuilles de métal marquent un statut supérieur.

Les investigateurs franchissent la porte jaune et se retrouvent dans un petit hangar à côté d'un roadster Rolls Royce jaune en assez mauvais état. Leur guide leur ouvre la portière et leur fait signe de monter. Quelques minutes plus tard, la voiture cahote le long d'une piste poussiéreuse à l'extérieur de Nairobi, dispersant bicyclettes et attelages. Les investigateurs sont en route pour Boyovu, un petit village. C'est là que vit Bundari, un des magiciens tribaux les plus puissants et les plus respectés de toute l'Afrique orientale.

Sans la recommandation de Kenyatta, il est peu probable que les investigateurs n'entendent jamais parler de Bundari. Même une fois sur place, ils doivent encore passer avec succès l'examen minutieux que leur fait subir Okomu, l'assistant de Bundari. S'ils ont des objets magiques avec eux et qu'ils les montrent à Okomu, ce dernier les prend beaucoup plus vite au sérieux.

Le véhicule s'arrête à la limite d'un cercle de huttes. Leur guide descend mais leur fait signe de rester à l'intérieur.

Il parle longuement avec Okomu, un jeune homme à l'aspect fragile, et semble plaider leur cause. Dans la voiture, il fait très chaud. Bien vite, les enfants du village s'agglutinent autour du véhicule et risquent un coup d'œil à l'intérieur. Leurs yeux ronds et brillants reflètent leur hésitation entre politesse et curiosité. Les gestes ou paroles des investigateurs ne soulèvent que fous rires et murmures.

Le guide les présente enfin à Okomu, longuement. Ce dernier parle un excellent anglais mais ses manières sont irritantes, franchement impolies. Il exige sans cesse plus de détails, ce qui montre tous les motifs et les raisonnements qui se cachent derrière leurs affirmations. Chaque réponse lui arrache un sourire méprisant ou un ricanement. Un des visiteurs doit réussir un test de Persuasion ou Baratin pour convaincre Okomu qu'ils sont dignes de parler avec le grand Bundari. Si la tentative échoue, les investigateurs doivent repartir et essayer de nouveau le lendemain.

Les différentes biographies qui lui sont consacrées offrent d'excellentes descriptions du Nairobi de cette époque. Ce héros de l'indépendance du Kenya en devendra le premier président. En 1952, les Britanniques l'accuseront d'avoir dirigé la campagne de terreur Mau-Mau. C'est en fait la Langue Sanglante qui en est responsable — une autre atrocité perpétrée par Nyiro Botep et les Deux Exérieurs.

Le personnage de Kenyatta ne doit être qu'un intermédiaire rapide et pas un personnage important pour les investigateurs.

Niveau supérieur  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cithub, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 8<sup>e</sup> édition française).

Compétence  
Discourir activement 85%





## Le Vieux Bundari

Grand Magicien Tribal

Bundari est un très vieil homme (80 ans), l'un des plus grands vœux le plus grand magicien des tribus d'Afrique de l'ouest. Son corps émacié et décharné ne cache jamais sa hâte du village de Boyou. Si les investigateurs arrivent à le rencontrer, il leur faudra une grande patience afin de pouvoir communiquer avec lui, car son esprit vagabonde hors du monde, univers dans des mondes parallèles afin de savoir ce que font les M'Weru et la Langue Sanglante. Même lors de ses phrases d'ouverture, il semble ailleurs et ne se concentrera que sur des questions autour du culte. Le but exact de Bundari n'est pas connu, mais il n'est visiblement pas du côté des sorciers de la Langue Sanglante et il ne révélera pas d'information en ce sens. Il sera difficile de déterminer si toutes les questions

### Niveau supérieur

[cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française]

### Valeurs diverses

|                 |    |
|-----------------|----|
| Santé mentale   | 50 |
| Points de vie   | 13 |
| Points de Magie | 25 |
| Impact          | -3 |

### Compétences spécifiques (ou spéciales)

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Voir le Passé              |     |
| Comme Si d'État le Présent | 80% |
| Compétences générales      |     |
| Athlétisme                 | 60% |
| Discrétion                 | 55% |
| Sciences occultes          | 80% |
| Vigilance                  | 75% |
| Mythe de Cthulhu           | 15% |
| Compétences                |     |
| Détectations & Maturité    | 85% |
| Médecine                   | 40% |
| Nigéromancie               | 50% |
| Persuasion                 | 65% |

### Langues

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Gikuyu (Langue maternelle) | 85% |
| Anglais                    | 25% |
| Kiswahili                  | 55% |

### Magie

Chercher Ce Qui Est Perdu Exorcisme  
Guérison, invoquer le Pouvoir de Hyambe  
Parler Avec les Oiseaux/Serpents  
Sérénité, Voyage vers l'Autre Côté  
Tous les sortilèges de Bundari sont des sortilèges de magie tribale africaine. Transmis secrètement de génération en génération, ils ne seront en aucun cas enseignés aux investigateurs. S'ils ignorent la confiance de Bundari, celui-ci acceptera peu-être de les aider directement. Ces sortilèges ne sont associés à aucune perte de Santé Vierge.



Okumu se montre plus sympathique une fois convaincu de l'urgence de leur mission. Il connaît la Langue Sanglante et confirme que le culte est responsable du massacre de l'expédition Carlyle. Sa magie maléfique a fait venir des bêtes surnaturelles surgies des Autres Côtés qui ont tué et emporté leurs victimes.

Les disparus ont été emmenés vers la montagne du Vent Noir, un lieu maudit que tout le monde évite. Même les plus grands sortilèges sont impuissants face à cet endroit. Il est habité par un terrible dieu. Une fois par an, il libère le Vent Noir qui sème épidémies, famine et désastres dans son sillage.

Afin de satisfaire leur dieu, les membres du culte enlèvent et sacrifient des villageois. Il apparaît alors à ses fidèles dans toute sa puissance. Il est aussi grand que la montagne elle-même. Il n'a pas de visage ; un tentacule rouge sang pend là où devrait être sa tête. Des monstres de toutes formes le servent. La seule vision de ce dieu hideux peut rendre un homme fou.

La prêtresse de ce dieu se nomme M'Weru. Elle vit dans la montagne. C'est elle qui a prophétisé l'arrivée du fils du dieu, mi-homme mi-monstre, qui noiera bientôt ce pays dans le sang. Okumu peut leur faire le plan d'une piste qui mène à la montagne du Vent Noir, mais il leur conseille de ne pas

s'y aventurer. Aucune protection n'est possible, explique-t-il. De vieilles his-toires parlent d'un grand signe, l'Œil de Lumière et de Ténèbres, qui pourrait à jamais enchaîner ce dieu cruel à l'intérieur de sa montagne, mais nul ne sait ce que peut être ce symbole. Certains magiciens dotés de double vue prétendent que ce signe existait encore il y a quelques années, mais le dieu a manipulé des hommes pour qu'ils le détruisent. Si les investigateurs possèdent la moitié du symbole de pierre conservée par Nyiti d'El Wasta en Égypte (ou Jack Brady à Shanghai) et la montrent à Okumu, ce dernier s'enflamme. Bundari et lui doivent absolument l'étudier pour découvrir comment l'utiliser : ils ont chaque mois 5% de chances de réussir (voir le descriptif de l'Œil de Lumière et de Ténèbres, page 50 du chapitre chinois).

Bundari est un très puissant magicien, explique Okumu, mais pour accroître sa puissance, il a dû se rapprocher des Autres Côtés. Il existe maintenant dans beaucoup d'autres réalités que la nôtre et se trouve pour toujours en transit. Okumu est celui qui le veille dans cette réalité, qui protège sa coquille, son corps. Bundari possède d'autres assistants (inimaginables) qui jouent le même rôle auprès des présences qu'il a ancrées dans les Autres Côtés.

Les investigateurs doivent attendre patiemment que l'esprit de Bundari se rassemble dans cette réalité, ce qui peut prendre des heures. Ils doivent rester tout ce temps près de l'enveloppe vide de Bundari car, sinon, ce dernier pourrait ne pas réintégrer son corps avant des jours.

Vue de l'extérieur, la hutte de Bundari est une construction massif typique, tout en courbes douces. Elle est plus grande que les autres habitations coniques de boue séchée du village et bâtie différemment. Elle aussi s'entoure d'une haute palissade avec portail. Une fois passé le rideau de l'entrée, les investigateurs se retrouvent dans un couloir qui fait tout le tour de la hutte avant de déboucher dans l'unique pièce centrale : la maison de l'escargot. Ce passage circulaire n'est pas culte, mais on distingue les fines lignes symboles, masques, etc. qui décorent les deux murs blanchis à la chaux. Nombre d'autres symboles, organisés en constellations mystérieuses, ornent la pièce centrale. Une première réussite de Sciences occultes permet de reconnaître les protections gravées dans le toit et le sol de terre battue. Une seconde les quelques symboles en rapport avec les Dieux Extérieurs. En face de la porte intérieure, un vieil homme est assis, parfaitement immobile, comme mort. Plusieurs calebasses et boîtes en bois sont entressées à ses côtés. De temps à autre, Okomu déplace une de ses jambes. Il la masse pour rétablir la circulation et la replace ensuite dans sa position initiale.

Les investigateurs vont devoir rester assis en face de Bundari pendant 1D6+6 heures avant qu'il commence à s'éveiller. Okomu leur propose des cacahuètes, du plantain cuit et du lait. Ils ne doivent pas parler, car cela provoquerait une incarnation « trop rapide » de Bundari.

Le corps du vieil homme frémit enfin et reprend les apparences de la vie. Bundari ouvre les yeux et observe chacun des visiteurs. En guise d'introduction, il mentionne peut-être un événement relatif à leur passé.

Utilisant l'okomu comme traducteur, il leur dit : « Votre mission est dangereuse et les temps sont difficiles. Dois-je vous dire des choses plaisantes ou la vérité ? La Langue Sanglante devient arrogante. Dans toute la région, des gens disparaissent, emportés dans la Montagne pour les horribles sacrifices à venir. Les chefs sont rabaisés par des actes et pensées corrompus. Nombre d'entre nous doivent prier continuellement Ngai, le seigneur du Kere-Nyaga » - le Mont Kenya - « pour repousser ce mal ».

« Si vous êtes courageux, vous pourrez sans doute accomplir de grandes choses. Vous devez vous dépêcher. Okomu pourra vous aider à prendre les dispositions nécessaires mais il ne peut pas faire ce que je peux : j'ai un présent pour vous. »

Le vieux Burundi se saisit d'unealebasse qu'il débouche, prend différentesboîtes, les ouvre et récupère une pincée de leur contenu qu'il verse à l'intérieur herbes, racines, poudres, insectes, liquide noirâtre et malodorant... Puis il porte laalebasse à ses lèvres, crache à l'intérieur avant de prononcer des paroles inintelligibles, la rebouche et la tend aux aventuriers.

« Une gorgée vous plongera dans l'ombre de vos ennemis. N'en buvez que par nécessité et méfiez-vous des esprits forts. »

A vous de décider si le destin veut que Bundari et Okomu accompagnent les investigateurs jusqu'à la montagne du Vent Noir Okomu recommande Sam Mariga comme un homme sûr Johnstone Kenyatta accepterait cette mission si elle lui était proposée. Okomu ne se bat pas et n'obtient rien, uniquement pour protéger Bundari. Ce dernier peut employer ses pouvoirs magiques quand il se trouve sur notre plan. La plupart du temps, il faut transporter son corps car son esprit vagabonde dans les Autres Côtés.

Si les investigateurs savent comment se servir de l'Œil de Lumière et de Ténébres, le Vieux Bundari propose de les aider à trouver l'endroit propice à son installation.



**Okomu**  
(A34)  
Gardien de Burdax

Okoim est l'assistant de Bundini. C'est par lui que les investigateurs devaient passer pour accéder au grand sage. Okoim est un jeune homme maigre au physique fragile et au regard qui semble à la fois troublé et plein d'obscurité constamment, sur ses gardes. Il est cependant très unifié dans son discours car il se sent invest d'une mission que personne ne peut comprendre, et la connaissance de sa vérité ainsi que sa souffrance qu'il ne ressent l'ont plongé dans une colère constante. Il changera d'attitude du tout au tout face à des personnes qui partageront son combat.

Si jamais sa vie est en danger, Okonkwo fera tout pour survivre afin de poursuivre le travail qu'il mène après de Bondon et continuer à veiller sur son sort le plus longtemps possible. Mais il ne se méprend pas de lui-même dans une situation où sa vie sera menacée à moins que celle de Bondon ne le soit.

Niveau : ordinaire  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu  
sur édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de  
la 6<sup>e</sup> édition française)

|                  |    |
|------------------|----|
| Valeurs dérivées |    |
| Santé mentale    | 55 |
| Ponts de vue     | 13 |
| Impact           | 0  |

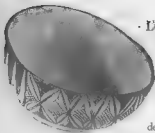
|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| Compétence spécifique (ou spéciale) |     |
| Savoir Bundan coûte que coûte       | 60% |
| Compétences générales               |     |
| Athlétisme                          | 15% |
| Discrétion                          | 80% |
| Sciences occultes                   | 5%  |
| Vigilance                           | 75% |
| Compétences                         |     |
| Négociation                         | 50% |
| Oratoire                            | 60% |

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Lingues                    |     |
| Gikuyu (Langue maternelle) | 50% |
| Anglais                    | 20% |
| Kiswahili                  | 15% |

|           |     |
|-----------|-----|
| Combatt   |     |
| • Couteau | 45% |
| Dégâts    | 106 |
| • Bombe   | 45% |

## Sortilèges

|     |              |       |
|-----|--------------|-------|
| 1   | Chlorine     | 35.5  |
| 2   | Helium       | 4.0   |
| 3   | Lithium      | 7.0   |
| 4   | Beryllium    | 9.0   |
| 5   | Boron        | 10.8  |
| 6   | Carbon       | 12.0  |
| 7   | Nitrogen     | 14.0  |
| 8   | Oxygen       | 16.0  |
| 9   | Fluorine     | 19.0  |
| 10  | Neon         | 20.2  |
| 11  | Sodium       | 23.0  |
| 12  | Magnesium    | 24.3  |
| 13  | Aluminum     | 27.0  |
| 14  | Silicon      | 28.1  |
| 15  | Phosphorus   | 31.0  |
| 16  | Sulfur       | 32.1  |
| 17  | Chlorine     | 35.5  |
| 18  | Argon        | 39.9  |
| 19  | Potassium    | 39.1  |
| 20  | Calcium      | 40.1  |
| 21  | Scandium     | 44.9  |
| 22  | Titanium     | 47.9  |
| 23  | Vanadium     | 50.9  |
| 24  | Chromium     | 52.0  |
| 25  | Manganese    | 54.9  |
| 26  | Iron         | 55.8  |
| 27  | Cobalt       | 58.9  |
| 28  | Nickel       | 58.7  |
| 29  | Copper       | 63.5  |
| 30  | Zinc         | 65.4  |
| 31  | Gallium      | 69.7  |
| 32  | Germanium    | 72.6  |
| 33  | Arsenic      | 74.9  |
| 34  | Selenium     | 79.0  |
| 35  | Bromine      | 79.9  |
| 36  | Krypton      | 83.8  |
| 37  | Rubidium     | 85.5  |
| 38  | Strontium    | 87.6  |
| 39  | Yttrium      | 88.9  |
| 40  | Zirconium    | 91.2  |
| 41  | Niobium      | 92.9  |
| 42  | Molybdenum   | 95.9  |
| 43  | Technetium   | 98.0  |
| 44  | Ruthenium    | 101.1 |
| 45  | Rhodium      | 102.9 |
| 46  | Palladium    | 106.4 |
| 47  | Silver       | 107.9 |
| 48  | Cadmium      | 112.4 |
| 49  | Indium       | 114.8 |
| 50  | Tin          | 118.7 |
| 51  | Antimony     | 121.8 |
| 52  | Tellurium    | 127.6 |
| 53  | Iodine       | 126.9 |
| 54  | Xenon        | 131.3 |
| 55  | Cesium       | 132.9 |
| 56  | Barium       | 137.3 |
| 57  | Lanthanum    | 138.9 |
| 58  | Cerium       | 140.1 |
| 59  | Praseodymium | 140.9 |
| 60  | Neodymium    | 144.2 |
| 61  | Europium     | 151.9 |
| 62  | Gadolinium   | 157.3 |
| 63  | Terbium      | 158.9 |
| 64  | Dysprosium   | 162.5 |
| 65  | Ytterbium    | 173.0 |
| 66  | Lutetium     | 174.9 |
| 67  | Hafnium      | 178.5 |
| 68  | Tantalum     | 180.9 |
| 69  | Tungsten     | 183.8 |
| 70  | Rhenium      | 186.2 |
| 71  | Osmium       | 190.2 |
| 72  | Iridium      | 192.2 |
| 73  | Platinum     | 195.1 |
| 74  | Gold         | 197.0 |
| 75  | Mercury      | 200.6 |
| 76  | Thallium     | 204.4 |
| 77  | Lead         | 207.2 |
| 78  | Bismuth      | 209.0 |
| 79  | Polonium     | 209.0 |
| 80  | Astatine     | 210.0 |
| 81  | Radon        | 222.0 |
| 82  | Francium     | 223.0 |
| 83  | Radium       | 226.0 |
| 84  | Actinium     | 227.0 |
| 85  | Thorium      | 232.0 |
| 86  | Protactinium | 231.0 |
| 87  | Uranium      | 238.0 |
| 88  | Neptunium    | 237.0 |
| 89  | Plutonium    | 244.0 |
| 90  | Americium    | 243.0 |
| 91  | Curium       | 247.0 |
| 92  | Berkelium    | 247.0 |
| 93  | Californium  | 251.0 |
| 94  | Einsteinium  | 252.0 |
| 95  | Mendelevium  | 258.0 |
| 96  | Nobelium     | 259.0 |
| 97  | Livermorium  | 261.0 |
| 98  | Tennessine   | 269.0 |
| 99  | Oganesson    | 277.0 |
| 100 | Ununennium   | 286.0 |
| 101 | Unbinilium   | 293.0 |
| 102 | Untrium      | 301.0 |
| 103 | Unquadium    | 304.0 |
| 104 | Unpentium    | 312.0 |
| 105 | Unsextium    | 315.0 |
| 106 | Unseptium    | 329.0 |
| 107 | Unoctium     | 338.0 |
| 108 | Unnennium    | 348.0 |
| 109 | Unnilennium  | 358.0 |
| 110 | Unbihunium   | 361.0 |
| 111 | Unbibium     | 364.0 |
| 112 | Untrium      | 375.0 |
| 113 | Unquadrium   | 384.0 |
| 114 | Unquadium    | 392.0 |
| 115 | Unpentium    | 399.0 |
| 116 | Unsextium    | 409.0 |
| 117 | Unseptium    | 418.0 |
| 118 | Unoctium     | 424.0 |
| 119 | Unnennium    | 432.0 |
| 120 | Unbihunium   | 438.0 |
| 121 | Unbibium     | 441.0 |
| 122 | Untrium      | 449.0 |
| 123 | Unquadrium   | 457.0 |
| 124 | Unquadium    | 465.0 |
| 125 | Unpentium    | 471.0 |
| 126 | Unsextium    | 479.0 |
| 127 | Unseptium    | 484.0 |
| 128 | Unoctium     | 491.0 |
| 129 | Unnennium    | 496.0 |
| 130 | Unbihunium   | 503.0 |
| 131 | Unbibium     | 508.0 |
| 132 | Untrium      | 516.0 |
| 133 | Unquadrium   | 523.0 |
| 134 | Unquadium    | 531.0 |
| 135 | Unpentium    | 537.0 |
| 136 | Unsextium    | 545.0 |
| 137 | Unseptium    | 552.0 |
| 138 | Unoctium     | 559.0 |
| 139 | Unnennium    | 566.0 |



## Le cadeau de Bandari

### L'Élixir de Bindari

Laalebasse a des symboles kikuyu gravés dessus. Le liquide contenu à l'intérieur est de couleur orange, épais, visqueux et dégage une odeur forte de vinaigre. Quiconque en boit ressent comme une légère brise autour de lui. Il se voit doté du pouvoir « d'invisibilité » aux yeux d'autrui à l'exception des autres bénéficiaires de la potion. Il occulte sa présence de l'esprit de l'observateur tant qu'il n'effectue pas d'action autre que se déplacer. Pour qu'un observateur remarque la présence d'un personnage ayant consommé de l'Élixir, il doit effectuer une réussite spéciale à un test de Volonté si son score de POU est inférieur à 18 ou une réussite normale si son score de POU est égal ou supérieur à 18. Ce pouvoir a une durée de 2D10+10mn avant de se dissiper. Laalebasse contient l'équivalent de 3 utilisations par investigateur.

Après la première utilisation, toute nouvelle absorption de l'Élixir entraîne un test de CON contre une VIR de niveau 13. Un échec provoque un état d'étourdissement accompagné de déséquilibres entraînant un malus de -10% à toutes les actions du personnage pour une durée de 1D6 heures. Dans cet état, un nouvel échec lors d'une nouvelle absorption aggrave les symptômes avec une vision brouillée engendrant un malus de -20% aux actions pendant une durée de 1D6+2 heures.

## La montagne du Vent Noir

Cette montagne meurtrière domine la plaine désolée. Les horribles secrets de ses entrailles vont mettre les investigateurs à l'épreuve. Un rituel épouvantable se déroule sur ses flancs.

Si les investigateurs ont fait preuve de prudence et de méthode, ils possèdent bon nombre de renseignements et d'alliés. M'Weru ignore certainement leur présence et ils ont une chance d'empêcher la naissance de l'enfant du dieu. Cette partie de l'aventure leur demandera tout de même pas mal de discrétion s'ils ne veulent pas affronter la plus dévastatrice des fureurs.

### N'dovu

N'dovu est un village kikuyu, à environ un jour au sud du site du massacre de l'expédition Carlyle, ce site se trouvant lui-même à une journée de la montagne du Vent Noir. Sous le couvert des vallons et de la végétation d'Aberdare, le voyage dure de 4 à 7 jours depuis Nairobi. La route des plaines, par Thika, raccourcit le parcours de moitié, mais elle est certainement surveillée par les adorateurs. Quel que soit l'itinéraire emprunté, aucune route, voie ferrée ou rivière ne mène à N'dovu, seulement des sentiers.

Le village est petit et ressemble à tous ceux que les investigateurs ont déjà rencontrés. Ici, les toits sont en gène-



ral de meilleure facture, et les fosses et les ponts sont plus fréquents. L'altitude supérieure (à celle de Nairobi) et la proximité des hauts sommets apportent beaucoup de pluie.

Si les investigateurs ont embauché Sam Mariga ou tout autre guide valable, il engage les négociations pour eux, leur conseillant de ne rien révéler de leur véritable mission. Les habitants de N'dovu craignent la Langue Sanglante et ne voudront pas être mêlés à ce genre de quête. Si les investigateurs gardent leurs intentions secrètes, N'dovu peut leur servir de camp de base. Ils y apprendront peut-être quelques rumeurs locales (voir ci-dessous). La connaissance du kikuyu ou du kiswahili (ou l'utilisation d'un traducteur) est nécessaire. Aucun habitant de la région ne veut s'approcher de la montagne du Vent Noir, ni du site du massacre. Ce dernier, une étendue noire et désolée qui tranche avec la luxuriance verte de la forêt d'Aberdare, est appelé par tous la Terre Corrompue. Les villageois veulent bien indiquer la direction à prendre pour rejoindre ces deux endroits, mais déconseillent vivement de s'y rendre.

### Les rumeurs locales

Dans la région, plus d'une douzaine d'hommes, femmes et enfants ont disparu au cours des dernières semaines. Aucune recherche n'a véritablement été entreprise : personne ne doute du sort que le culte leur réserve.

Les carcasses de deux éléphants tués récemment ont été découvertes hier à quelques heures du village (N'dovu signifie éléphant en kiswahili). Les investigateurs qui le désirent peuvent voir ces dépouilles. Les circonstances de leur mort n'ont rien de naturelles : aucun prédateur local ne peut mettre en pièce un éléphant. Les cadavres, boudés par les vautours et les chacals, ont gonflé de façon ahurissante et une substance vert pourpre commence à en suinter.

Le grand magicien du village Swara a été maudit par la sorcière M'Weru ; il avait osé se moquer de ses pouvoirs. Maintenant chauve et aveugle, il balbutie comme un enfant. Le village Swara se trouve à une demi-journée de marche en direction du Mont Kenya. Sur place, il n'y a rien d'autre à voir que l'épave incohérente d'un magicien autrefois puissant.

### Découverte d'un charnier maudit Aide de jeu KE-04

**Note importante :** à n'utiliser que si l'Étoile de Nairobi existe toujours.

**Utilité du document :** ce document a pour but d'alerter les investigateurs sur l'étrangeté des phénomènes qui frappent actuellement dans la région. Il établit aussi un lien entre le « mal » qui a terrassé les éléphants et celui des membres de l'expédition Carlyle ; les cadavres comportant certaines similitudes. Enfin le village de N'dovu est mentionné ; si les investigateurs n'ont pas rencontré le vieux Bundan, une visite au village leur permettra d'apprendre des informations pour se rendre à la montagne du Vent Noir.

## Découverte d'un charnier maudit

Des chasseurs ont découvert hier, à quelques heures du village de V'doyi, deux cadavres d'éléphants. L'état de décomposition des deux carcasses ne laisse aucune place aux circonstances d'une mort naturelle : « les cadavres semblaient bouffés par les vautours et les chacals. Même les mouches n'en voulaient pas ! Les deux corps avaient gonflé de façon ahurissante et une substance vert pourpre suintait de leur peau ». Les chasseurs sont rentrés profondément bouleversés par cette découverte. La chose est d'autant plus troublante qu'aucun prédateur local ne peut mettre en pièce un éléphant. Et quand bien même cela arriverait, son cadavre ne résisterait pas plus de quelques heures avant de disparaître, devoré par les insectes et les charognards.

Les troubles des chasseurs.

*L'étoile de Nairobi*

### La Terre Corrompte

Aberdare est une des rares forêts tropicales qui soit tempérée. Cèdres géants, camphriers, figuiers et oliviers d'Afrique Orientale y prolifèrent, remplacés plus haut par les bambous de montagnes. La végétation est abondante et les déplacements hors piste très lents. Brouillards, brumes et pluies sont fréquents et les flancs de la montagne humides et frais. Il faut sans cesse traverser des torrents. C'est la terre des antilopes des forêts, des sangliers géants, des élans, des léopards, des gypaètes (un oiseau de proie grand comme un aigle). Plus bas règnent le mamba vert (un serpent arboricole incroyablement agile et rapide) et les cobras et vipères heurtantes (Le mamba noir dont la morsure est presque toujours mortelle préfère un climat plus sec.)

Des montagnes coiffées de neiges éternelles s'élèvent de chaque côté de la piste. L'air est pur et vivifiant. Un immense col en selle - la Passe de Neri-Nanyuki - sépare le Mont Kenia de la chaîne d'Aberdare. C'est en redescendant du côté nord que les investigateurs découvrent la Terre Corrompte.

C'était autrefois une splendide prairie d'une cinquantaine d'hectares. Tout est noir maintenant, comme si quelqu'un avait brûlé le sol avec un énorme fer rouge. Toutes les pistes animales contournent ce lieu. Les investigateurs doivent se tailler un chemin à travers des broussailles



étrangement déformées pour atteindre enfin cette Terre Corrompue. Le sol est détrempé, presque marécageux. Rien ne pousse. Des odeurs pestilentielles planent sur l'endroit. Des réussites de Sciences de la vie, botanique, Sciences de la terre, géologie ou Sciences de la vie : zoologie certifieraient qu'aucun phénomène naturel ne pourrait ainsi affecter une terre. Une fouille du sol spongieux n'apporte rien de plus, si ce n'est un malaise croissant.

#### La montagne du Vent Noir

A un jour au nord de la Terre Corrompue, une montagne conique se dresse soudain au milieu de la plaine. La forêt s'est éclaircie et l'herbe a pris la relève dans la plaine qui s'étend

git. Les premières pentes de la montagne du Vent Noir sont pourtant couvertes d'une abondante végétation, sombre, sinistre : le dieu de la montagne contrôle ici la nature. Cet épisode vient conclure les investigations kenyanes. La visite de la montagne devrait coïncider avec la naissance du reieton de Nvarlathotep, les préparatifs de celle-ci ou le Grand Rituel si les investigateurs se sont déjà rendus en Australie et en Chine.

Au-dessus de la forêt, l'érosion a dénudé cet ancien volcan de toutes ses cendres et scories. Les flancs rocheux sont très abrupts. Un étroit sentier escarpé permet de grimper assez haut. Quand il se termine, une réussite de Trouver Objet Caché situe l'entrée dissimulée d'une caverne.





C'est là que vit M'Weru. En certaines occasions, elle se montre sur la corniche et s'adresse aux adorateurs

#### **La caverne de M'Weru**

Ce conduit volcanique a été agrandi pour les besoins du culte. Les parois rouge cremeux sont constituées d'une roche qui reste assez tendre tant qu'elle n'a pas été exposée à l'air. Un investigateur muni d'une pioche pourrait s'y creuser un passage à raison de 10 m par jour. La caverne renferme plusieurs éléments intéressants.

#### **La statue de Nyarlathotep**

Haute de quatre ou cinq mètres, elle représente Nyarlathotep — Langue Sanglante dans toute son obscénité. Un simple coup d'œil coûte 0/1D4 points de SAN.

Un trône est taillé à l'avant du socle de la statue ; c'est depuis ce siège que M'Weru gouverne sa cour. Il y a 25% de chances pour qu'elle soit présente, accompagnée d'une garde d'élite de dix adorateurs. En son absence, la caverne n'est occupée que par les prisonniers.

#### **Le chronomètre de marine**

Un examen du trône et une réussite de Trouver Objet Caché permettent de repérer la petite boîte en bois dissimulée dessous. Elle renferme une simple horloge de navigation réglée sur l'heure GMT, soit un retard de trois heures par rapport au fuseau kényan. Cette horloge de précision indiquera au Rejeton quand commencer et achever le rituel du Grand Portail.

#### **Le panneau secret**

Derrière la statue, un panneau secret donne sur une rampe de près de 6 mètres de large. Ce tunnel incliné monte vers le sommet de la montagne et le Grand Temple secret de Nyarlathotep. Des recherches couronnées par une réussite de Trouver Objet Caché signalent la présence d'une série de motifs étrangement réguliers. Une réussite d'Intuition ou de Sciences humaines, archéologie permet alors de découvrir le mécanisme d'ouverture.

#### **Trois monticules**

Ce sont des amoncellements d'os et de cadavres en décomposition. Les vestiges des derniers sacrifices. L'odeur envahit toute la caverne. M'Weru n'est pas vraiment une femme d'intérieur.

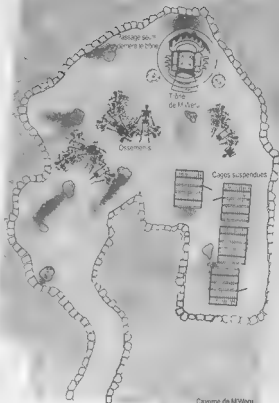
## Le temple

Si les investigateurs viennent ici avant la naissance du Rejeton de Nyarlathotep, une cinquantaine de prisonniers se languissent dans cette solide cage, hommes, femmes et enfants des tribus environnantes et probablement un missionnaire ou deux. Après la naissance, il ne reste plus que 1010 prisonniers. Cette cage de fer (FOR 70) est solidement cadenassée. Les clés sont suspendues au mur à une douzaine de mètres de là.

## Le Grand Temple de Nyarlathotep

Le tunnel sinue continuellement vers le haut. La lumière vacillante d'une torche éclaire le chemin ici et là. Les parois sont dépourvues de dessins ou d'inscriptions. De temps en temps, la roche, fendue, dévoile des fissures étroites et profondes. En d'autres endroits, des effondrements obligent les investigateurs à escalader des remblais abrupts (M'Weru franchit tous ces obstacles confortablement installée dans son palanquin.) La montée jusqu'au Grand Temple représente une demi-heure de marche soutenue. Les investigateurs y pénètrent par un panneau semblable à celui de la caverne de M'Weru.

Il existe une deuxième entrée à ce Grand Temple, ouverte uniquement pour les rites les plus importants de la Langue Sanglante. Lors de telles cérémonies, un énorme escalier apparaît magiquement, déployé par Nyarlathotep lui-même. Il s'élève vers le sommet de la montagne et cette



Caverne de M'Weru

deuxième entrée. Vue sous l'angle propice, cette immense collection de marches ressemble à une pyramide à niveaux de plusieurs centaines de mètres de haut.

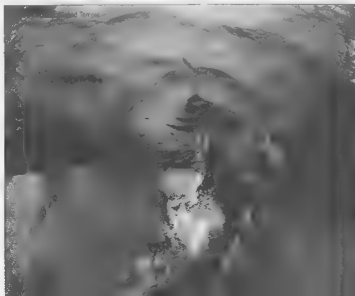


M'Weru

Ennemie

A la différence de la plupart des sœurs de cette campagne, M'Weru dispose d'une ressource presque inépuisable de Poils de Mage dont elle se servait avec joie pour massacrer les investigateurs. Belle et assurée de sang, elle terrorise tous ceux qui connaissent ses pouvoirs et nourrit donc un orgueil démesuré.

Pendant son séjour à New York, elle a évalué le monde moderne et trouvé les humains peuples stupides et faibles. Normalement, elle ne perd donc pas son temps en négociations avec des êtres Capturés, elle essaye pourtant d'attirer les investigateurs allant même jusqu'à prétendre être une victime du





culte. Sa puissance est à son comble dans le Grand Temple de Nyarlathotep où elle peut utiliser les Points de Magie de l'autel. Elle et Nkosi se partagent-elles pacifiquement l'Afrique ? Si elles s'affrontent, il faudra des investigateurs bien adroits pour oser se mêler à leur conflit.

#### Phrases type

« Prosternez-vous devant le grand dieu de la Langue Sanglante, pauvres mortels ! »

« (doucement) Mero mero, je ne suis qu'une pauvre victime qui vous vient sauver. Mero encore de votre méconnaissance (avec force) Tu vas goûter de mon Pranga ! »

« Tu vas mourir petit homme blanc. Ah ah ah ah ah (rire dément) »

#### M'Weru (noire)

Grande Prêtresse de la Langue Sanglante

#### Caractéristiques

|     |    |              |     |
|-----|----|--------------|-----|
| APP | 12 | Prestance    | 90% |
| CON | 10 | Endurance    | 95% |
| DEX | 13 | Agilité      | 80% |
| FOR | 8  | Puissance    | 50% |
| TAI | 9  | Compétence   | 50% |
| EDU | 6  | Connaissance | 75% |
| INT | 13 | Intuition    | 85% |
| POU | 19 | Volonté      | 95% |

#### Valeurs dérivées

|  |            |
|--|------------|
| Saints mentes                          | 0          |
| Points de vie                          | 15         |
| Points de magie                        | 300 ou 400 |
| (cœur envisagé dans l'autel de pierre) |            |
| Impact                                 | 0          |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

|               |     |
|---------------|-----|
| Exotisme Four | 95% |
|---------------|-----|

#### Compétences

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Athlétisme        | 15% |
| Basile            | 60% |
| Bluff             | 90% |
| Comptabilité      | 35% |
| Décoration        | 95% |
| Mythe de Chitulu  | 35% |
| Négociation       | 80% |
| Persuasion        | 70% |
| Sciences occultes | 60% |
| Vigilance         | 50% |

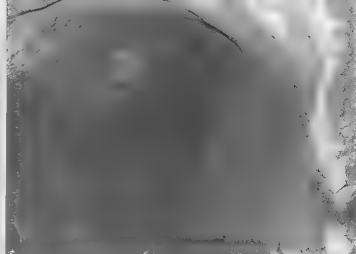
#### Langues

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| Kiswahili (Langue maternelle) | 95% |
| Anglais                       | 55% |
| Guanyu                        | 35% |
| Luo                           | 60% |
| Nandi                         | 60% |

#### Sortilèges

Appeler Chigha. Contacter Nyarlathotep. Contacter un Chthonien. Contacter un Habitant des Sables. Contacter Yig. Créer un Zombi. Déclaration Mentale. Domination. Enchanter un Sifflet. Envoyer des Rêves. Épuiser le Poyour. Pénétration, Invoyer un Sombre Reptile de Shob-Niggurath. Invoyer Contrôler Byakhee. Invoyer Contrôler horreur Chasseresse. Mère de Cokbra. Pagne de Nyogtha. Pong de Yig-Soloth. Signe de Voo. Tenir Malédiction d'Akashah.

Sortilèges tirés d'africains. Contrôler un Léopard. Contrôler un Mamba Vert. Contrôler un Rat. Contrôler une Araignée Sauterelle. Contrôler une Colonne de Fourmis. Dorylines et autres à votre discrétion.



Le Grand Temple est une étrange caverne irrégulière et cancéreuse ; des projections bulbueuses ou tentaculaires modèlent la roche sans raison apparente. La pierre est plus sombre, plus sinistre que dans la caverne de M'Weru. Favorisés par le faible éclairage, les investigateurs peuvent facilement se cacher derrière les colonnes ou dans les tunnels latéraux. Quand la frénésie des rituels est à son comble, les adorateurs n'ont aucune chance de les remarquer. La moitié du temps, le Grand Temple est désert, si on excepte Hypathia et la faune des puits. Sinon, M'Weru et ses gardes sont là. Si elle est absente à l'arrivée des investigateurs, il y a 25% de chances par heure pour qu'elle surgisse sans annoncer, accompagnée, comme toujours, de ses gardes.

#### Le plafond

Couvert de lichens, il irradie une faible lueur brunâtre.

#### Les colonnes

Six énormes colonnes soutiennent le plafond du temple : des tentacules gonflés et couverts de ventouses. Taillées dans la pierre, chacune d'elles se contorsionne en fait comme un pseudopode vivant. Le mouvement est si lent qu'il n'est perceptible que sur réseite de Vigilance. Une telle découverte coûte automatiquement 1D3 points de SAN. Des anneaux de fer sont encastrés dans ces colonnes. Les victimes sacrificielles y sont attachées pendant les cérémonies, lentement soulevées suivant des rythmes démentiels inconnus de l'homme.

#### Les parois et le sol

Toutes ces surfaces sont taillées dans l'étrange pierre du lieu. Elles sont cou-

vertes de symboles et gravures barbares qui ne rappellent aucune culture connue.

#### L'autel de pierre

C'est un gros roc irrégulier (approximativement 1 x 1 x 2 m) aux reflets bleuâtres. Une réussite de Sciences de la terre : géologie établit son origine extraterrestre. Il absorbe les Points de Magie des victimes sacrifiées sur lui jusqu'à un maximum de 400 points. Pour l'instant, il contient environ 300 Points de Magie. En touchant l'autel, on peut puiser dans cette réserve pour lancer des sortilèges. Quand on le touche, il semble animé d'une vie répugnante. Chaque contact ou utilisation coûte 0/1D2 points de SAN.

Si les investigateurs parviennent à briser l'autel, chaque fragment peut être utilisé de la même manière, la réserve de Points de Magie obtenue étant proportionnelle au volume de pierre (comptez 1 PM pour l'équivalent de 10 kg). Le bloc résiste avec une FOR de 200 ; le mettre en pièces représente donc pas mal de travail. La recharge en Points de Magie implique le sacrifice de nouvelles victimes.

Les malheureuses victimes qui servent à recharger l'autel se dissolvent partiellement en mourant et le bloc se met alors à luire. Voir la chair fondue couler le long des os coûte 0/1D6 points de SAN par victime.

#### Les puits sacrificiels

Ce sont trois cubes de trois mètres de côté. Ils symbolisent pour le culte l'union du naturel et du surnaturel, un mélange impur que seuls les plus grands deus peuvent réaliser et qui célèbre donc l'omnipotence de Nyarlathotep. C'est la mort qui attend au fond, une morte affreuse qui coûte 1/1D8 points de SAN aux témoins.

Le puits à serpents contient 13 cobras, 13 mambas et 13 vipères heurtantes. Tous ces reptiles étincelants sont loves sur eux-mêmes ou tressés en amas grouillants. De temps à autre, l'un d'eux grimpe le long des parois du puits mais retombe avant d'arriver en haut. Lorsqu'un humain approche, tous les serpents se tournent vers lui et leurs têtes oscillent à l'unisson de haut en bas.

Le puits à rats contient des centaines de gros rats noirs, un nuage d'yeux rougeoyants et d'incisives luisantes. Un abominable concert de cris aigus salue ceux qui s'approchent. Sur un échec de Volonté, un rat surgit hors du puits pour mordre une jambe trop proche (Morsure 45%, 1D2-1 points de dommage.)

Le puits des fourmis contient 666 dorylines géantes de 15 cm de long. Lorsque quelqu'un s'approche, un grand bruissement de mandibules se fait entendre. Les fourmis commencent à s'organiser en masses hâteuses et finissent par former de véritables pyramides vivantes dans leur effort insensé pour atteindre leur proie.

## Le tas d'os

Le personnel de M'Weru n'a toujours pas trouvé le temps de débayer les derniers sacrifices. Une réussite de Sciences de la vie : biologie ou de Sciences de la vie : histoire naturelle permet d'identifier les squelettes d'1D20+10 victimes.

## Le trône de la mère

Ce qui était autrefois Hypathia Masters git maintenant sur une estrade. Une série de marches semi-circulaires permet de l'atteindre. Son magnifique visage est toujours reconnaissable, mais son corps n'est plus qu'une masse amorphe et pulsante de chair jaunâtre. Cet énorme ventre gonflé renferme le Rejeton de Nyarlathotep. On peut voir deux yeux sinistres brûler à travers la peau membraneuse. Au-dessus, la tête d'Hypathia balbutie sans cesse dans un anglais enfantin. Elle parle de ses amis d'école, de la photographie, de sa transformation en épouse d'un dieu. Cette vision coûte 2/1D20 points de SAN.

Son état dépend du moment où arrivent les investigateurs. Avant la naissance,

## Combat

|              |     |
|--------------|-----|
| • Dague      | 50% |
| Dégâts 1D4   | →   |
| • Pranga     | 50% |
| Dégâts 1D6+2 | →   |

• **Contrôler les Animaux** M'Weru connaît les sortilèges de la magie tribale africaine qui permettent de Contrôler une Colonne de Fourmis Dorylines, Contrôler un Mamba Vert, Contrôler un Léopard, Contrôler un Aigle (seige assigné) et Contrôler un Rat. Ils fonctionnent de la même manière que les sortilèges de contrôle décrits dans le livre de règles, mais il n'existe aucun sortilège d'invocation correspondant. A l'exception de Contrôler une Colonne de Fourmis Dorylines, les autres sortilèges ne fonctionnent que sur une seule créature à la fois. D'autres sortilèges, spécifiques à d'autres animaux, ont certainement été développés par les sorciers africains. Les guérisseurs amérindiens et autres chamanes emploient certainement des sortilèges semblables. La créature contrôlée doit être capable d'accomplir et d'appréhender ce qu'on lui demande. Un rayon-cerveau ne peut pas « voler jusqu'à Mexico » et une tarantule qui devrait « tuer Jonathan Kingsley » serait bien incapable d'identifier ce M. Kingsley. Par contre « attaquer tous les humains présents dans cette salle » est à la portée de n'importe quelle créature.

En règle générale, les animaux Contrôlés sont susceptibles de commettre toutes sortes d'ennuis et constituent une source remarquable de confusion.

## Les gardes du corps de M'Weru

Cette dame ô combien fascinante est toujours accompagnée de dix adorateurs musculeux, armés jusqu'aux dents. C'est un groupe de choc et leurs caractéristiques reflètent la chose. Mais c'est comme ça que M'Weru les aime. Une dizaine de « Initiés sauvages » dévoués du Culte », peut-être un peu augmentés en point de vie. (cf. page 33)



## Langue Sanglante

La chose qui hurle à la lune  
Avatar de Nyarlathotep

« La Langue sanglante est un monstre énorme aux appendices griffus et au long tentacule rouge sang à la place du visage. Ce tentacule s'étend encore lorsque la chose hurle à la lune. »

• Une Wills, L'Appel de Cthulhu éd. 5,5

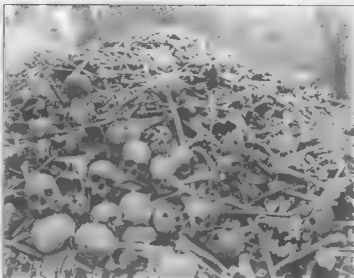
La Langue sanglante semble être l'un des Avatars les plus communs de Nyarlathotep. C'est une silhouette humanoïde pourvue de trois jambes, de deux bras griffus et d'un énorme tentacule rouge sang à la place du visage.

**Culte.** Le Culte de la Langue sanglante est parmi les cultes les plus répandus et les mieux organisés de tous les cultes de Nyarlathotep. Les meurtres sanglants et sacrifices humains sont des pratiques courantes.

**Attaques.** La Langue sanglante attaque avec ses deux bras à chaque tour, saisissant et écrasant ses victimes ou les échoquant avec ses griffes imposantes. Elle peut attaquer et blesser une victime par tour avec son tentacule facial.

**Hurllement.** La Langue sanglante pousse aussi un hurlement à glober le sang qui fait perdre 1 point de Santé Mentale à ceux qui l'entendent et qui sont vaincus par la POU du dieu sur la Table de Résistance. Elle peut hurler une fois par tour.

|     |     |            |      |
|-----|-----|------------|------|
| FOR | 80  | Puissance  | 99 % |
| CON | 50  | Endurance  | 99 % |
| TAJ | 90  | Corruption | 99 % |
| INT | 88  | Intuition  | 99 % |
| POU | 100 | Violence   | 99 % |
| DEX | 19  | Agilité    | 45 % |



l'attaquer revient à attaquer le Rejeton de Nyarlathotep ; voir page 64, cette monstrosité pour de plus amples détails

### Les rites ordinaires de la Langue Sanglante

Pour le détail de ces rites, reportez-vous au paragraphe des rites, page 32.

Ces cérémonies ont lieu chaque mois. Ne mettez en scène un rite de mort que si le rite de naissance pose un problème de calendrier (ou n'est pas souhaitable pour d'autres raisons).

#### Le Rite de Naissance

C'est celui que les investigateurs ne devraient pas manquer, un rituel extraordinaire, peut-être le plus important jamais dédié à Nyarlathotep depuis la naissance de l'homme. C'est un grand moment pour tous les méchants de l'histoire. Essayez d'y mettre autant de suspens que possible et forcez les investigateurs à participer en les faisant changer de position au fil des événements. N'hésitez pas à faire des jets de dés bidon : des adorateurs enragés passent près du groupe ; des Shantaks piquent brusquement vers de nouvelles victimes ; des buissons voisins offrent une

meilleure protection, des fourmis commencent à grimper sur les investigateurs ; les occasions ne manquent pas. Il n'y a en fait aucune menace réelle ; les investigateurs n'ont pratiquement aucune chance d'être repérés.

Peu après la tombée de la nuit, M'Weru sort de sa caverne pour haranguer la foule, peut-être 10 000 personnes, peut-être beaucoup plus. Tous ces hommes et femmes viennent d'Afrique Orientale mais aussi d'Europe, du Moyen-Orient, d'Asie. On peut reconnaître des Soudanais, des Arabes, des Boschimans, des Indiens, des Européens et pas mal de Malais. Beaucoup arrivent ici après un périple de plusieurs semaines. Les investigateurs peuvent sans difficulté se faire passer pour des adorateurs et approcher en toute impunité (à moins que M'Weru n'ait été prévenue de leur présence par les frères Singh).

M'Weru annonce en kiswahili : « Cette nuit est celle de notre grandeur ; notre Seigneur nous confie le fruit de sa semence ! Cette nuit, le terrible Enfant vient raffermir notre foi par la terreur ! Nyar shthan, Nyar gashanna ! Nyar shthan, Nyar gashanna ! » Sa voix résonne sur les pentes de la montagne et vient couvrir la plaine.

M'Weru répète son incantation encore et encore, et la foule reprend ses paroles. Les tambours font écho au rythme des mots et, bientôt, tous les adorateurs se balancent à l'unisson. « Nyar shthan, Nyar gashanna ! Nyar shthan, Nyar gashanna ! »



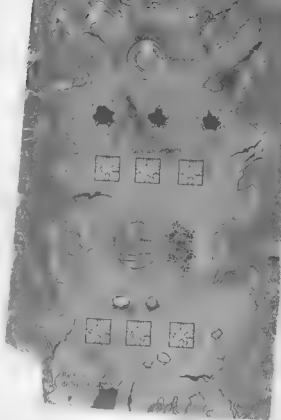
La frénésie gagne et les adorateurs jettent leurs vêtements. Si les investigateurs se sont mêlés à la foule, il ne leur reste plus qu'à en faire autant. Le ciel étouffé est peu à peu assombri par des nuages venus de nulle part. La foudre frappe, et frappe encore, toujours plus près du sommet de la montagne. Le bruit du tonnerre est de plus en plus fort et un vent se lève, glacial, perçant. Le sommet de la montagne semble exhiler des volutes de fumée épaisse et poisseuse.

« Nyar shthan, Nyar gashanna ! » Les adorateurs nus saisissent des prisonniers au hasard et les massacrent de façon abominable ; le sang de plusieurs dizaines de femmes, d'hommes et d'enfants rougit la plaine. Après une heure entière de cette folie meurtrière, un immense éclair surgit des nuages accumulés et frappe le sommet de la montagne. Le rugissement du tonnerre est monstrueux. Il anéantit un instant toute pensée et chaque investigateur perd 1 point de SAN.

Là où l'éclair a frappé, la fumée se condense, se solidifie. Peu à peu, le Dieu de la Langue Sanglante prend forme et le spectacle coûte 5/1D100 points de SAN à chaque investigateur. « Il chevauche la montagne comme il chevauche l'univers », hurle M'Weru. « Nyar shthan, Nyar gashanna ! »

D'un geste de son bras hideux, immense, Nyarlathotep fait apparaître un vaste escalier qui relie la plaine au Grand Temple. Sur ces marches, M'Weru prend la tête d'une longue procession d'adorateurs. Tous doivent passer sous les jambes démesurées de Nyarlathotep. Le dieu insatiable ramasse au hasard des poignées d'adeptes qu'il examine avec soin. Ceux qui lui plaisent sont broyés et

les autres jetés au sol. Si les investigateurs suivent le mouvement, ils ont tous 5% de chances d'être cueillis par le dieu. L'aventure est finie pour ceux qui sont écrasés et les rejetés perdent 3D6 Points de Vie. Mieux vaut attendre. Une fois tous les adorateurs passés, Nyarlathotep miroite un instant et disparaît : le Vent Noir



Le Grand Temple

|                    |  |
|--------------------|--|
| Atouts             |  |
| • Griffes          | 85%  |
| • Dégâts impact    |  |
| • Tentacule facial | 80%  |
| • Dégâts impact    |  |
| • Hurlement        | automatique  |
| Dégâts             | perte d'un point de Santé Mentale (voir ci-dessus page 62) |

- **Protection** Aucune. Réduite à 0 PV, la Langue sanglante s'effondre, change de forme (pour en prendre une plus monstrueuse, ce qui fait perdre des points de Santé Mentale à ceux qui la voient) et s'entend dans l'espace interstellaire.
- **Sortilèges** La Langue sanglante connaît tous les sortilèges du Mythe. Elle peut invoquer des monstres à raison d'un point de magie par point de POU, de la créature invoquée. Elle peut invoquer un Shanshi, une Humeur chasseresse ou un serviteur des Dieux Extérieurs pour un seul point de magie.
- **Perte de SAN** 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu la Langue sanglante.

**Note** Au vu de la puissance de la créature, vous pouvez tout à fait vous affranchir de ses caractéristiques à l'exception de la perte de SAN. Cela vous évitera les jets de dés inutiles et les investigateurs ontent se concentrer à elle.



## Le Rejeton de Nyarlathotep (ses trois formes)

Le Rejeton de Nyarlathotep ne semble correspondre à aucun genre masculin, féminin ou neutre. Après sa naissance, il peut changer de sexe à volonté.

### Avant la naissance

Avant sa sortie du ventre-cocon (qui fut autrefois Hypathia Masters) le Rejeton n'est pas sans d'ennemi. Il peut invoquer Nyarlathotep pour combattre ses adversaires, ce que le dieu fera sans retenue aucune. Si cela paraît nécessaire, Nyarlathotep transporte le mère et le fils dans une autre dimension et les ramène pour la naissance. Dans son ventre-cocon, le Rejeton possède déjà 25 Points de Vie. S'il ne les perd pas tous dès la première attaque, Nyarlathotep est invoqué et tous les dégâts qui lui ont été infligés guérissent instantanément. Si Hypathia est l'un sans qui le soit, il y a 50% de chances pour qu'il finisse par mourir de cette perte.

### Fils de son père

Après sa naissance, le Rejeton a deux aspects : la forme monstrueuse décrite ici et la réplique parfaite d'Hypathia Masters. Ce monstre est une sorte de grosse pyramide rampante avec au sommet, deux yeux ovales et jaunes, un long tentacule pourpre sur sa colonne sous ces yeux et cinq queues brèves débordant du creux sur sa partie arrière. Son ventre est nu et sa rampe et flamboyant est taché de décolorations malaises. Une collection d'appendices d'une vingtaine de centimètres de long, jaillit en tous sens du corps, tous terminés par une griffe. Le Rejeton, après sa dernière vie, une traînée de vomissements orangés. Il est aussi capable de mourir.

S'il est tué sous cette forme monstrueuse, sa disparition est définitive. Le Rejeton porte autant d'attaques que la situation le permet : ne peut pas modifier l'agencement de son corps. 5 jours la Charge, c'est son unique attaque au cours de ce round, mais il peut renverser et écraser plusieurs investigateurs en même temps. Les adversaires qui réussissent un test de FOR contre FOR sur la Table de Résistance résistent à l'impact. Ils peuvent combiner leur FOR pour se faire. Après une Charge, le Rejeton se saisi de ses victimes avec ses griffes et son tentacule. La balnée du Rejeton étant radioactive (VIR 12), les investigateurs victimes d'une charge doivent effectuer un test de CON sur la table de Résistance. Un échec équivalant à ressentir pendant 104 heures les effets de nausées, maux de tête et faiblesses (20% à toutes les actions).

Il est possible de se libérer de l'emprise du tentacule par une réussite de FOR contre FOR, si le Rejeton exécute une autre attaque dans le même round, la FOR du tentacule n'est que de 20.

Seul l'œil droit du Rejeton peut projeter un Rayon d'Énergie. Celui-ci assemble à un jet de liquide car son énergie nauséabonde et obscure dégouline et s'évapore sur la cible.

souffle maintenant sur la région. Les investigateurs ne peuvent pas le voir, mais la mort et la destruction ravagent cette nuit tout le pays.

Les investigateurs peuvent maintenant gravir sans risque le grand escalier jusqu'au temple. L'heure est trop électrique, le grand événement trop proche. Nul ne les remarque, même s'ils sont habillés. S'ils vont nus, personne ne doute qu'ils sont bien des fidèles.

La montée jusqu'au temple est éreintante, que ce soit par l'escalier ou le tunnel. Les adorateurs mettent une bonne heure pour se rassembler dans le temple ou s'en approcher autant que la bousculade le permet. L'escalier n'a pas de rampe et un imprudent se laisse parfois pousser jusqu'à la chute. Il tourne dans l'air comme un jouet. Personne ne se soucie de ses hurlements ni de la mort certaine qui l'attend. Tous sont hypnotisés par les gémissements et les rires de mort qui se répètent à l'entrée du temple, saluent la naissance imminente de l'enfant du Dieu Noir.

Dans l'heure qui suit, quelque 200 captifs sont décapités, mutilés et mis en pièces sur l'autel de pierre, ou jetés dans les trois horribles puits sacrificiels, ou dévorés vifs par des hordes d'adorateurs enragés. Hommes, femmes, enfants et bébés sont massacrés sans distinction. Reclamez des tests de Santé Mentale en rapport avec la scène, une scène que vous allongerez ou raccourcirez selon les besoins.

M'Weru reste près de l'autel de pierre sans participer à l'orgie de meurtres. Elle finit par lever les bras et ses gardes réclament en hurlant l'attention de la foule. Un silence glacial s'abat sur l'assistance. Une dernière fois, M'Weru crie « Nyar shthan, Nyar gashanna ! » Sous le regard fixe des adorateurs, les horribles yeux jaunes tapés dans le ventre dilaté d'Hypathia commencent à lurer. Un cri d'agonie émerge de la gorge de la malheureuse et sa tête explose enfin.

Les débris d'os et de chair voltigent dans tout le temple, éclaboussant les adorateurs qui s'empresse de saisir ces reliques sacrées. Sous leurs yeux exorbités, la membrane du ventre semble se fissurer. Elle finit par se rompre et une substance visqueuse se répand jusqu'en bas de l'estrade. Le Rejeton de Nyarlathotep se dresse alors dans toute son horreur. Il rampe vers M'Weru et ses tentacules se tendent vers un adorateur quelconque. Il se nourrit pour la première fois. Ce spectacle fait perdre 4/1D20 points de SAN aux investigateurs.

Les adorateurs hurlent de joie devant cette scène attendrissante. Spontané-

ment, ils entonnent des hymnes vengeurs, promettant mort et destruction à tout ce qui vit. Ils dansent et donnent libre cours à leur obscénité naturelle jusqu'à ce que tous soient épuisés et s'endorment. Le tambour résonne et le Vent Noir mugit à travers le pays. Sur des centaines de kilomètres des cyclones écrasent les villages, des tremblements de terre détruisent ponts et constructions, des tempêtes de feu dévorent les forêts et le mal détruit l'innocence.

(Cela n'inquiète guère le gouvernement colonial. La nouvelle de ces désastres met des jours, des semaines parfois, pour atteindre la capitale et aucun lien n'est établi entre les différentes catastrophes. Elles sont seulement considérées comme « regrettables » et plusieurs bals de charité sont organisés en faveur des villageois touchés.)

Les investigateurs continuent peut-être d'observer le Rejeton de Nyarlathotep. Après un temps, il se met à miroiter, sa taille diminue et il devient une réplique parfaite d'Hypathia Masters. M'Weru étreint et embrasse cet avatar du Rejeton et la paire disparaît en direction de la caverne. La montagne se met à gronder et on chasse les simples adorateurs. Le grand escalier disparaît et la bouche du temple se ferme. À partir de ce moment-là, le Rejeton réside en permanence dans le Temple ou dans la caverne de M'Weru. Il doit se préparer à la cérémonie d'ouverture du portail qui aura lieu le 14 janvier 1926.

### Le Grand Rituel

Au 14 janvier 1926, une activité intense renait dans la montagne du Vent Noir. Déjà dans les semaines qui ont précédé plusieurs dizaines d'adorateurs sont arrivés et ont commencé à se préparer, tout comme lors de la cérémonie du Rite de Naissance. Mais au contraire de ce dernier, le Grand Rituel est maintenant mené par le Rejeton, qui a grandi et s'est développé depuis qu'il a quitté le ventre de sa mère.

Le Rejeton a continué à croître sous la surveillance de M'Weru en conservant l'apparence d'Hypathia Masters, principalement en se nourrissant de chair humaine au cours de rituels hebdomadaires qui se déroulent au Temple - la cérémonie mensuelle a été conservée, mais sans la présence du Rejeton. Au Temple n'ont été autorisés que les adorateurs les plus méritants - ceux dont le sacrifice fut le plus apprécié.

En préparation de la cérémonie, des milliers d'adorateurs sont venus se réunir pour assister à l'avènement des Grands

Anciens. Des centaines de prisonniers sont à nouveau sacrifiées et l'avatar de la Langue Sanglante est à nouveau invoqué, la cérémonie se déroulant d'une manière très proche de celle du Rite de Naissance. Tous ceux qui survivent se retrouvent au Temple. Là, la montagne a entre-temps été cassée pour l'ouvrir et permettre de voir l'Éclipse depuis la place située devant le temple. Des adorateurs font finalement effondrer le toit du temple afin d'exposer un maximum d'espace à l'air libre. Le Rejeton sous l'apparence d'Hypathia rejoint M'Weru, puis il se transforme pour prendre son apparence réelle. Tous ceux assistant à cette transformation subissent 4/1D10 SAN. Le Rejeton ressemble maintenant à la Langue Sanglante mais en format réduit. Il est bien plus gros et bien plus fort que lors du Rite de Naissance, voir le détail de ses caractéristiques page 62.

Au moment opportun, déterminé à l'aide du chronomètre de marine, le Rejeton se saisit de deux adorateurs pris au hasard dans la foule et se sert de leur force vitale pour ouvrir deux portails, l'un en direction de l'Australie non loin de Huston et le second en direction de l'île du Dragon non loin de sir Aubrev. Ceci environ 30 minutes avant le moment critique. La coordination des rituels peut alors se réaliser à la perfection. L'ensemble des intervenants entonne le chant final après que la fusée ait été lancée en Asie. Alors que cette dernière explose, le Rejeton sacrifie M'Weru elle-même pour vomir de sa bouche un rayon noir à destination des cieux. Au-dessus de lui, le voile de la réalité se déchire dans le ciel du Kenya et l'un des coins du portail triangulaire s'ouvre, zébrant l'azur d'un terrifiant nuage pourpre s'étendant avec rapidité vers l'Est. Au même moment, Huston jette la magie contenue dans les statues des Grands Anciens.

Il faudra plusieurs minutes pour que l'ensemble des trois événements - fusée à Shanghai, Dôme Pourpre en Australie et le Rejeton au Kenya - ne fabriquent un portail de plusieurs milliers de kilomètres carrés complet et stable afin que les hordes des Grands Anciens ne se déversent sur l'humanité.

Au Kenya, les investigateurs peuvent tenter de détruire le Rejeton, ou tout au moins le perturber suffisamment longtemps pour qu'il cesse de projeter son rayon noir et ainsi empêcher l'ouverture du Grand Portail. Ils peuvent sinon utiliser les portails qui permettent de se rendre soit en Australie, soit dans l'île du Dragon, pour tenter de bloquer le rituel dans un autre endroit. Une autre



## Le Rejeton de Nyarlathotep (orange)

| Forme monstrueuse |                 |
|-------------------|-----------------|
| FOR 40            | Puissance 99 %  |
| CON 25            | Endurance 99 %  |
| TA 44             | Corruption 99 % |
| INT 41            | Intuition 99 %  |
| POL 50            | Volonté 99 %    |
| DEX 13            | Agilité 50 %    |

| Valeurs dérivées |     |
|------------------|-----|
| Mouvement        | 7   |
| Points de Vie    | 35  |
| Impact           | +12 |

| Compétences         |     |
|---------------------|-----|
| Écouter             | 10% |
| Trouver Objet Caché | 35% |

| Armes   |      |
|---|------|
| • Charge  | 90%  |
| Dégâts 4D6 + irradiation  |      |
| • Griffes (x7)  | 85%  |
| Dégâts 4D6 (104 griffes peuvent érafler une même victime le même round) |      |
| • Mâchoires (au contact x 5)  | 99 % |
| Dégâts 1D20+4D6 par round   |      |
| • Rayon d'Énergie   | 50%  |
| Dégâts 1D10 (portée 10 mètres)  |      |
| • Testicule Pompe   | 80%  |
| Dégâts 1D10 + capture et transport vers une machine                     |      |

- **Sorcellages** Contacter Nyarlathotep (spécial, coûte 1 Point de Magie);
- **Perte de SAN** Voir le Rejeton sous sa forme monstrueuse coûte 3/1D20 points



### Fils de sa mère

Après sa naissance, le Rejeton peut choisir entre deux apparences : celle d'Hypthai Masters ou celle du monstre hideux décrit auparavant. J'opte de l'avis à faire en quelques min les pendons lesquels à l'homme et l'homme sans pouvoir "mourir". Sous sa forme Hypthai Masters, le Rejeton possède quelques-unes des compétences de celle-ci sans toutefois bénéficier de ses pouvoirs. C'est cette forme qu'il adopte pour son apprentissage magique auprès de M'Wan. Le 14 janvier 1926, il obtient la permission d'ouverture du portail. Il fait ensuite son entrée dans le monde, au grand dément de celle-ci. Si il est tué sous son apparence humaine, il reprend sa forme monstrueuse. Par contre, si le monstre est tué, sa mort est définitive. Le Rejeton de Nyarlathotep poursuit ses "responsabilités" et les ratoups sans doute.

Le Rejeton de Nyarlathotep 30 ans une Hypthai Masters encore plus belle que ne viendra jamais

|        |                 |
|--------|-----------------|
| FOR 9  | Puissance 45 %  |
| CON 19 | Endurance 95 %  |
| TA 10  | Corruption 50 % |

possibilité est de dérégler ou détruire le chronomètre de manne (mais le déréglé est plus sûr), afin que le synchronisme nécessaire à la cérémonie soit faussé.

Bien évidemment, si les investigateurs peuvent traverser les portails, il en est de même pour les adorateurs les plus proches des intervenants. Huston et le Rejeton ne pourront quitter leur place, car leur rôle au moment du rituel est crucial et qu'il n'est pas possible que leur coin du triangle ne se stabilise sans leur travail. Il n'en est pas de même de sir Aubrey, qui, ayant utilisé la technologie, se contente de lancer une fusée qui ensuite n'a plus besoin de lui. De plus, si un rituel est interrompu dans une des localisations, sans que l'intervenant principal ne soit décédé, celui-ci pourra utiliser les portails pour prêter main-forte si on a besoin de lui ailleurs.

## Pistes secondaires

### Sam Mariga

Si les investigateurs passent un soir à Charles Street ou à la gare pendant la journée, ils rencontrent un de ces nationalistes africains, M. Mariga. Les jardins qui entourent sa maison et le dépôt sont verts et luxuriants. La ville blanche, pourtant si fière de ses fleurs, n'en a pas d'aussi beaux. Les trésors de verdure autour de cette simple cabane font la fierté de Charles Street. Sam Mariga est grand et bien bâti. Il est maintenant chargé de famille et se trouve trop vieux pour être un des leaders de l'indépendance du Kenya. Cela ne l'empêche pas de faire quelques discours pour la cause et de chercher des jeunes gens brillants et énergiques pour les mettre en contact. Son passe ferroviaire lui permet de parcourir librement toute la ligne.

Le nationalisme de Mariga est en partie inspiré par sa connaissance limitée du Mythe de Cthulhu. Ayant assisté à des événements complètement ignorés des Européens, des événements qu'ils seraient incapables d'appréhender, il ne peut croire à leur omnipotence.

Mariga ne sait rien sur l'expédition Carlyle. Si les investigateurs semblent s'intéresser au surnaturel, il leur conseille de voir Johnstone Kenyatta. Le responsable des chemins de fer à Nairobi l'apprécie beaucoup et le laisse agir à sa guise tant que les jardins restent irréprochables. Mariga peut guider les investigateurs jusqu'à la montagne du Vent Noir si ces derniers le désirent.

### Neville Jermyn

C'est le descendant de l'explorateur Sir Wade Jermyn, auteur des Observations sur les Différentes Parties de l'Afrique emporté par la démence en 1765. Voir la nouvelle Arthur Jermyn de H.P. Lovecraft pour de plus amples détails.

Un entretien avec Jermyn, et une réussite de Psychologie, montre que cet homme est aussi étrange que son fou d'ancêtre. Les visiteurs le rencontrent nécessairement à son bureau de l'Administration Coloniale, car ce juriste ne répond jamais quand on frappe chez lui.

Neville Jermyn est persuadé que le massacre de l'expédition Carlyle a été perpétré par un culte doté de pouvoirs surnaturels. Il est malheureusement obsédé par le mauvais culte — celui du Gorille Blanc — et tous les faits doivent se plier à son préjugé. À l'entendre, Sir Aubrey connaissait le culte et son quartier général. Il comptait retrouver la cité en ruine découverte au XVIII<sup>e</sup> siècle par Sir Jermyn dans le bassin du Congo, le berceau de toute civilisation humaine selon cet explorateur. Si les investigateurs parlent du Pharaon Noir, Neville leur rétorque qu'il a certainement dû surgir de cette même cité. Une réussite de Psychologie montre qu'il n'est convaincu, tout est nécessairement lié à cette antique cité.

Cette cité existe bel est bien. Neville conserve les cartes de son ancêtre qui montrent son emplacement dans les jungles du Bassin du Congo. Le chemin de fer ougandais réduirait un peu la durée d'une expédition vers cette ville. Neville a toujours désiré retrouver la Cité du Gorille Blanc, mais le courage lui manque. (Sir Aubrey n'avait bien sûr aucune intention de s'y rendre, mais c'était une couverture comme une autre.) Si les investigateurs usent de Persuasion ou Baratin pour en apprendre plus sur le Gorille Blanc, ils persuadent éventuellement Jermyn de les guider sur cette fausse piste. Si vous voulez en faire un scénario, mieux vaut qu'il n'ait rien à voir avec l'intrigue des Masques de Nyarlathotep ou le Mythe de Cthulhu.

Neville Jermyn peut aider les investigateurs en les conseillant sur les pistes de l'arrière-pays, le recrutement des porteurs, etc. Il affirme avoir engagé tous les porteurs de l'expédition Carlyle — bien plus qu'il n'en fallait d'ailleurs, mais Sir Aubrey insistait sur le nombre. Certains en ont conclu qu'il avait l'intention de ramener plus qu'il

n'emportait. En fait, Sir Aubrey avait besoin de sacrifices humains pour le Dieu de la Langue Sanglante. Jermyn n'a jamais entendu parler de la Langue Sanglante, du Pharaon Noir ou de M'Weru.

Les investigateurs peuvent aussi s'introduire par effraction chez Neville Jermyn. Ils y découvrent de nombreux objets africains, parfois liés à l'occulte comme le signale une réussite de Sciences occultes. Neville possède même un objet du Mythe : une Horreur Chasseresse sculptée dans l'ébène. Cet objet permet au porteur de lancer le sortilège Contrôler une Horreur Chasseresse sans le connaître. C'est un Luo de Nakura qui l'a cédé à Neville. Les vieilles cartes indiquant l'emplacement de la Cité du Gorille Blanc sont rangées dans le tiroir supérieur de son bureau.

### Dr Horrace Starret

Ce médecin est aussi le recteur anglican de Nairobi. Les investigateurs le rencontrent à la mission (une école) qu'il a aidé à bâtir dans la ville noire ou au Nairobi State Hospital. S'ils mentionnent un prochain départ vers l'arrière-pays, il leur fait la leçon sur les maladies africaines, les araignées, grenouilles et serpents venimeux et les précautions nécessaires. Il ajoute que la région d'Aberdare est relativement tempérée et salubre.

L'expédition Carlyle a contacté le Dr Starret pour se fournir en matériel médical, vaseline, opium, etc., car les pharmacies locales connaissent une rupture de stock de quelques semaines. Miss Masters l'a remercié par un don très généreux aux œuvres de la paroisse. Le médecin lui en est très reconnaissant.

Il a donc été très affecté par l'annonce du massacre. Il a contribué à l'examen médical de certains cadavres raménés à Nairobi pour y être enterrés. Ils étaient complètement déshabillés. Les lambeaux auraient dû être dévorés par les animaux ou pourrir, mais ils étaient miraculeusement intacts après un séjour de plusieurs semaines dans la jungle. La date approximative de la mort ne faisait pourtant pas de doute pour de multiples autres raisons : « Une fin bien étrange, vous en conviendrez. Mais cela me conforte dans ma foi ; ces malheureux ont été condamnés par la main même du Maudit ! Seul un maléfice surnaturel peut expliquer la chose. »

### Capitaine Montgomery et Léonard « Lennie » Bumption

Nairobi abrite le quartier général des African Rifles. Le capitaine Montgomery lisse ses moustaches de plaisir quand les investigateurs lui transmettent les salutations de Natalie Smythe Forbes et leur donne libre accès aux archives. Après de longues recherches, il apparaît qu'un seul des hommes ayant découvert le site du massacre est encore au Kenya, le sergent Léonard Bumption, simple messager à l'époque. Il est justement à la caserne et le capitaine Montgomery le fait aussitôt appeler dans son bureau.

Bumption explique que plusieurs groupes de recherche ont patrouillé la zone. Sa propre équipe a mis deux semaines à trouver l'horrible clairière. Selon lui, il ne fait aucun doute que les cadavres de Carlyle, Sir Aubrey, etc. étaient sur place. Il affirme avoir vu la tête tranchée d'Hypathia Masters. Il est certain qu'ils ont été tués par un culte mystérieux. En bon soldat, il cherche à devancer les desirs de ses supérieurs qui lui ont bien fait comprendre que l'affaire était classée et devait le rester. Bumption est un menteur émérite, aucune réussite de Psychologie ne peut déceler s'il dit la vérité ou non. Consultez le passage le plus intéressant de son histoire (Aide de jeu ADJ-KE-05, page suivante).

Si les investigateurs pensent à le lui demander, il se trouve que Lennie connaît Nails Nelson, comme un ivrogne en connaît un autre. Il l'a aperçu la nuit dernière au Loyal Défenseur, un pub proche de la caserne. Il serait heureux d'y accompagner ces Messieurs, mais c'est le moment que le capitaine choisit pour perdre patience et congédier ce vaillant guerrier qui leur a surtout fait perdre du temps.

### Le témoignage du sergent Bumption Aide de jeu KE-05

Utilité de ce document : Témoignage de la découverte des cadavres de l'expédition Carlyle par le sergent Bumption.

Bumption est un menteur émérite qui n'hésitera pas à user de son art. Il racontera tout ce que les investigateurs souhaitent entendre : L'affaire est classée et il est inutile d'y revenir.

|     |    |            |     |
|-----|----|------------|-----|
| INT | 43 | Burton     | 99% |
| POU | 50 | Vieillesse | 99% |
| DEX | 5  | Agilité    | 75% |
| APP | 20 | Présence   | 99% |

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Sainte Menace | 0  |
| Points de vie | 15 |
| Impact        | +0 |

#### Compétences

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Bibliothèque                 | 50% |
| Conscience                   | 65% |
| Droit                        | 35% |
| Hieroglyphes Égyptiens       | 15% |
| Sciences humaines - histoire | 30% |
| Négotiation                  | 35% |
| Équitation                   | 60% |
| Nage                         | 70% |
| Photographie                 | 65% |
| Tennis                       | 55% |

#### Langues

|           |     |
|-----------|-----|
| Anglais   | 70% |
| Français  | 55% |
| Italian   | 30% |
| Latin     | 35% |
| Kiswahili | 30% |

#### Armes

|                   |     |
|-------------------|-----|
| * Fleuret argenté | 65% |
| Dagues l'OE       |     |

\* **Sortilèges** : A vous de les choisir en tenant compte du temps écoulé. Après six semaines, le Rejeton acquiert un nouveau sortilège tous les mois le premier mois excepté.

#### Forme adulte

Après avoir été formé par M'Weru, le Rejeton a largement évolué sous sa forme monstrueuse. Il est enfin prêt à accueillir son Père Nyarathotep. Au cours de la cérémonie d'apparition sous la forme d'Hypathia, puis se transforme en un être à un tiers de son « forme d'adulte » mais digne de sa naissance.

Le Rejeton, ensemble de plus en plus à son Père, sous la forme de la Langue Sanglante, des bras et des jambes, a été poussé son corps pyramidal et allongé en arrière tout en ayant grandi de manière conséquente. Sa charcuterie maintenant protège par un cuir épais, d'un brun / marron indéchirable, nourri de vaisseaux sanguins osseux. Ses yeux ont diminué de taille et sont situés haut sur son corps, et le sonnet de sa « maison » se voit sur le sommet de sa tête. Le Rejeton, un investigateur avec son tentacule, a aucune chance que l'investigateur s'en sorte, mais le Rejeton préfère maintenant argenter les tentacules ou à après avec M'Weru pour attaquer.

Si est lui sous cette forme, mais trouve sa disposition est définitive.

#### Le Rejeton de Nyarathotep (adulte)

##### Forme monstrueuse

|     |    |            |     |
|-----|----|------------|-----|
| FOR | 40 | Puissance  | 99% |
| CON | 3  | Endurance  | 99% |
| TAI | 60 | Comptence  | 99% |
| INT | 55 | Intuition  | 99% |
| PCL | 55 | Vieillesse | 99% |
| DEX | 12 | Agilité    | 60% |

##### Valeurs dérivées

|               |     |
|---------------|-----|
| Mouvement     | 9   |
| Points de vie | 35  |
| Impact        | +12 |

Suite page suivante



- Armes**
- Charge 90%
  - Dégâts 406 + irradiation
  - G (tes (x 7) 85%
  - Dégâts 406, 104 griffes peuvent attaquer une même victime le même round)
  - Mischocles 99 %
  - au contact (x 5) Dégâts 1020+mp par round
  - Rayon d'Énergie 60%
  - Dégâts 1010 (portée 20 mètres)
  - Ténacité Pourpre 80%
  - Dégâts 2010 + capture et transport vers une machine

- Sortilèges Contacter Nyarathotep (spécial, coûte 1 Point de Magie), plus tous les sortilèges du *Mane concus* par M. Jermyn
- Perte de SAN Voir le *Rayon* sous sa forme as une courte 6/2020 points



## Neville Jermyn

Juste d'orange  
Nautisme descendant

Neville Jermyn est un homme de taille plus petite que la moyenne, trapu, au visage court, aux courts cheveux blancs poivre et à la moustache agressive. À 38 ans, il aime à porter un monoclé pour se donner un certain air de snobisme qui ne cadre pas avec le reste du personnage, bien qu'il possède une certaine éducation et soit juste de profession. Ce descendant d'Arthur Jermyn est largement obsédé par son ancêtre, autour duquel il voudrait que le monde tourne - et son monde à lui tourne autour de cette obsession.

Niveau : faible

ref. tables, p. 306 de *L'Appel de Cthulhu*, édition 10<sup>e</sup> anniversaire ou, p. 266 de la 6<sup>e</sup> édition française

**Compétence spécifique (ou spécialité)**  
Appliquer à la... à sa manière 45%

| Compétences                 |     |
|-----------------------------|-----|
| Antisisme                   | 15% |
| Bibliothèque                | 45% |
| Cronoson                    | 10% |
| D.O.                        | 35% |
| Équitation                  | 50% |
| Mythe de Chulhu             | 03% |
| Pourssion                   | 40% |
| Sciences humaines           |     |
| anthropologie               | 25% |
| archéologie                 | 35% |
| histoire                    | 20% |
| Sciences occultes           | 5%  |
| anglais                     | 25% |
| français                    | 25% |
| Anglais - langue maternelle | 80% |
| Kiswahili                   | 70% |

Les 1000

"C'était vraiment moche. J'n'avais jamais rien vu d pareil. Les corps partout - enfin, pas des corps, des morceaux d'corps. Une tête par ici, un bras par là, décrites comme au papier journal. À croire que ces pauvres types avaient été couffés et recraqués par un patain de diable, j'd'mande par où ils ont pu passer. Les corps étaient tellement déformés jusqu'à l'os avant qu'on arrive, mais les nègres disaient que même les bêtes évitaient le coin et volaient rien becqueter. Les animaux y sentent le mal. J'crois. Enfin, j'espère que j'reverrai jamais un truc pareil."

## Nails Nelson

Comme l'avait prévu Lennie, Nails Nelson se trouve au Loyal Défenseur ou ne tarde pas à s'y montrer (65% de chances par heure). Négligé et mal rasé, c'est un gaillard assez grand aux mains puissantes. C'est aussi un mendiant geignant parfaitement méprisable. Il traverse une si mauvaise passe qu'il en est réduit à chercher des mènes dans cet abreuvoir à trouffions. Nelson ne sait pas vraiment grand-chose. Il ne se souvient de rien jusqu'à ce que les investigateurs lui posent un verre. Il y a 75% de chances pour qu'un tel se le rende agressif. S'ils acceptent, il leur dit avoir vu Jack Brady à Hong Kong, à un moment ou un autre (3 verres sont nécessaires pour en savoir plus). Une fois qu'il s'est humecté le gosier, il se rappelle que c'était en 1923. Brady se trouvait au bar du Lis Jaune sur Wan Shing Street, près de Causeway Bay. C'est tout ce dont il se souvient et il est sûr de ne rien oublier. De toute façon, Brady n'aurait jamais fait confiance à ce minable.

Nelson est à l'arrêt en prison, pour diversion à l'encre de l'expédition Carlyle. Il a entendu des certaines choses sur toutes sortes de cultes et il est prêt à en inventer de nouvelles si ses interlocuteurs lui paient à boire. Il aimerait aussi travailler pour eux. Il affirme connaître le continent comme sa poche. Il parle un peu une multitude de langues ; les serveurs de divers pays lui ont enseigné quelques noms communs et les prosternés quelques verbes. Il peut rendre service aux myst gateaux s'ils savent maintenir une discipline stricte et lui supprimer l'alcool et la drogue. Mais quand les choses vont vraiment mal, il sentait - en volant d'abord tout ce qu'il peut. Il ne sait pas où peut se trouver la montagne du Vent Noir, mais il est de à aller dans la forêt d'Aberdare.

AGE DE JEU KE-65 Le témoignage du sergent Burmston

## Roger Corydon

M. Corydon est sous-secrétaire aux Affaires Internes, un contact affable et utile. C'est lui qui a supervisé toute l'enquête sur le massacre de l'expédition Carlyle, même si [c'est] le Gouverneur de la Colonie en a retiré les honneurs. C'est un dossier classé depuis longtemps, indique-t-il en haussant les épaules. Quelques Nandis ont été punis mais d'autres, certainement tout aussi coupables, ont réussi à s'échapper. Corydon s'étonne que cette affaire intéresse encore certains. « Votre M. Elias m'en a parlé, n'est-ce pas ? Un individu plutôt civil, le genre de l'ivoire déçu. » Les cadavres des porteurs ont été préservés par le froid intense et hors saison qui régnait dans la région. Les Nandis ont, sans aucun doute, tué et torturé les Blancs pour quelque horrible cérémonie secrète. Un jour, peut-être, on retrouvera les restes de Carlyle et de ses amis, ce qui mettra un point final à cette regrettable affaire.

Les investigateurs sont libres d'examiner les archives publiées pour retrouver la trace des témoins. Certains sont morts depuis, comme le Lt Mark Selkirk, un tragique incendie. La plupart ont changé de poste de pays à pays de continent. L'index gère elle-même ses archives d'affection et acceptera peut-être d'aider les investigateurs.

## Dossier des affaires internes sur le massacre de l'expédition Aide de jeu KE-06

C'est un dossier qui relate le massacre de l'expédition Carlyle. L'affaire est classée depuis longtemps.

**Utilité de ce document** Ce document rassemble les différentes informations et les mystères qui entourent la disparition de l'expédition. Il suggère aussi l'intervention d'Encre Carlyle dans la résolution du dossier.

Disparition de l'expédition Carlyle\*  
Date d'ouverture : 11 septembre 1919  
Date de fermeture : 19 juin 1922

Etat : Classé

3. pers. liées  
Le sous-secrétaire des affaires internes, M. Homer Corydon

4 octobre 1919

1. janvier 1922

Nouvelles concernant la disparition : des habitants du village de S'dova (près de la forêt d'Acedara, au nord du Grand Rift) parlent de nombreux corps laissés sans sépultures, découverts dans les environs. (propos recueillis par Sam Mariga). Allen ne permet d'affirmer qu'il s'agit de membres de l'expédition Carlyle. Même, les mois passés depuis la disparition infirment cette hypothèse.

1. avril 1922

Seront envoyés pour explorer la région d'Acedara.

Après deux semaines de recherche, le peloton de recherche a découvert un cheminier sans sentier, découvert dans les environs. (propos recueillis par Sam Mariga). Allen ne permet d'affirmer qu'il s'agit de membres de l'expédition Carlyle. Même, les mois passés depuis la disparition infirment cette hypothèse.

Les témoins du peloton sont : Lt. Mark Delcira, Major Sandy Evans, adjudant Tom Moore, Messager Leonard Sampson.

23 mai 1922

Sont maintenant considérée comme disparue.

4 juin 1922

5. Membres ont été arrêtés, soupçonnés d'être responsables du massacre des membres de l'expédition.

12 juin 1922

droit secret pour y être torturées.

Membre présumé des meurtriers : racisme  
affaire classée



Sam Mariga

Alle

Sam Mariga est un kikuyu, d'une cinquantaine d'années (53 ans), de grande taille. Bien que ses cheveux soient blancs, il semble en meilleure forme physique que la plupart des autres autochtones. C'est peut-être à cause du combat nationaliste ou l'animisme ou de sa maigre connaissance d'anglais, qu'il ne comprend pas les blancs. Mariga pourra être d'une grande aide pour les investigateurs du fait de ses relations et en tant que guide.

Sam Mariga (noir)  
Ancien des Kikuyu, jardinier

Niveau ordinaire  
cf. tableau, p. 306 de L'Appel de Cithulu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 4<sup>e</sup> édition française.

Valeurs dérivées  
Santé mentale : 50  
Points de vie : 12  
Impact : 1

Compétence spécifique (ou spéciale)

Guider le blanc : 80%

Compétences générales

Athlétisme : 75%

Discrétion : 40%

Sciences occultes : 25%

Vigilance : 75%

Mythe de Cithulu : 10%

Compétences

Chant : 50%

Négociation : 50%

Premiers soins : 60%

Psychologie : 65%

Langues

Kikuyu (Langue maternelle) : 55%

Anglais : 35%

Luo : 35%

Kiswahili : 50%

Combat

• Coups de Combat : 50%

• Dégâts : 104+2

• Gros Gourdin : 50%

• Dégâts 108

• Lance Courte : 50%

• Dégâts 108+1

• Bagarre : 80%



**Dr Horrace Starret**  
(Able)

Le Docteur Horrace Starret est le médecin qui a fourni le diagnostic médical à l'expédition Carlyle. Agé de 61 ans, il arbore une chevelure grise et ongles pour époque et à chair. Ce pays son usage est rare mais sans plus et en général peu experts. Ce homme rougeâtre rigide semble crânement reconstruit de la période et en a temps de répondre à chaque question en ayant bien réfléchi. Il est aussi ouvert que possible auprès des riverains.

Note: Au besoin, si un investigateur est amené à mourir, le Dr Horrace Starret peut servir de Personnage Joueur de remplacement.

**Dr Horrace Starret (blanc)**  
Médecin et recteur anglican

| Caractéristiques |    |                  |
|------------------|----|------------------|
| APP              | 9  | Prestance 45%    |
| CON              | 12 | Endurance 60%    |
| DE               | 12 | Aptitude 60%     |
| FOR              | 6  | Puissance 30%    |
| TA               | 4  | Compétence 50%   |
| ÉDU              | 18 | Connaissance 90% |
| INT              | 11 | Intuition 65%    |
| POU              | 5  | Volonté 25%      |

| Valeurs dérivées |    |  |
|------------------|----|--|
| Anxiété          | 2  |  |
| Poids de vie     | 11 |  |
| Santé Mentale    | 20 |  |

| Compétence spécifique (ou spéciale) |     |
|-------------------------------------|-----|
| Forçage                             | 80% |
| Compétences générales               |     |
| Art d'arme                          | 10% |
| Discrétion                          | 10% |
| Sciences occultes                   | 5%  |
| Vigilance                           | 40% |
| Compétences                         |     |
| Conduite                            | 14% |
| Diagnostic et vie                   | 60% |
| Droit                               | 25% |
| Négociation                         | 25% |
| Persuasion                          | 80% |
| Prayer                              | 40% |
| Premiers soins                      | 95% |
| Psychologie                         | 20% |
| Sciences formelles et vie           | 30% |
| Sciences humaines anthropologie     | 10% |
| Sciences humaines histoire          | 50% |

| Langues                     |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais / Langue maternelle | 75% |
| Kiswahili                   | 50% |



**Nails Nelson**  
(Able)

Mendiant gélignant (blanc)  
Négligé et mal rasé, c'est un gaillard de 30 ans assez grand aux mains puissantes.

**Niveau faible**  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française).

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Santé mentale    | 30 |
| Poids de vie     | 14 |
| Impact           | +2 |

**Compétence spécifique (ou spéciale)**  
Raconter son histoire de façon alcoolisée 45%

| Compétences générales |     |
|-----------------------|-----|
| Art d'arme            | 60% |
| Démolition            | 25% |
| Discrétion            | 60% |
| Électrotechnique      | 15% |
| Négociation           | 15% |
| Sciences occultes     | 05% |
| Vigilance             | 45% |

| Langues                     |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais / Langue maternelle | 45% |
| Cymraeg                     | 20% |
| Luo                         | 20% |
| Nandi                       | 0%  |
| Kiswahili                   | 25% |

| Combat                 |     |
|------------------------|-----|
| Fusil de Chasse Cal 20 | 50% |
| Dépôt 106              | 50% |
| Lee-Enfield 303        | 50% |
| Dépôt 206              | 45% |
| Couteau de Combat      | 45% |
| Dépôt 124+2            | 45% |
| Poignard               | 45% |
| Dépôt 124+2            | 45% |
| Bayonet                | 55% |



**Roger Corydon**  
(Able)

Conscientieux employé aux Affaires Intérieures

Roger Corydon est un petit homme autour des quarantaine (41 ans) à la fine moustache rouille, légèrement désolée mais agacée par son malheur. C'est avant tout un fonctionnaire, pour qui l'effort Carlyle n'est qu'un regrettable accident sur sa vie de la communauté Kanyane. Il ne sera pas si sûr de détails bien que l'histoire commence à s'écrouler dans son esprit, car il s'agit à n'en pas douter d'une affaire classée.

**Niveau faible**  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française).

| Compétence                                |     |
|---|-----|
| Raconter son histoire de façon rigoureuse | 10% |



## Fausse Piste

# Le relais de chasse

Où les investigateurs rencontrent le Colonel Endicott, un Grand Chasseur Blanc, et découvrent les horreurs juvéniles qui infestent les terres proches de son relais.

Cet épisode fausse piste s'intéresse aux malheurs du Colonel Endicott, Grand Chasseur Blanc autoproclamé. Il vend de l'Afrique Authentique à de riches touristes crédules, mais ses affaires sont actuellement au plus mal, suite à une série de meurtres bizarres perpétrés près de sa propriété.

Une petite bande de goules réside près de sa plate-forme d'observation, une cabane surélevée à quelques kilomètres du relais de chasse proprement dit. Cette construction offre un abri contre la pluie et les prédateurs, tout en permettant de voir parfaitement les animaux sauvages. Le colonel a été assez malchanceux pour la bâtir près d'un site funéraire tribal infesté par les goules depuis longtemps.

Bizarrement, les goules ne trouvent pas ici que leur nourriture, mais aussi de nouvelles recrues. Pour en savoir plus sur ces créatures et leur comportement, consultez

les notes accompagnant les caractéristiques des Petites Goules, page 74.

L'intervention des investigateurs va les amener à se retrouver confrontés à ces créatures qui sont de plus en plus téméraires.

### Une rencontre avec le colonel

Les investigateurs ne découvrent pas vraiment cette aventure, elle leur est plutôt imposée par le Colonel Endicott lui-même.

### Si l'Étoile de Nairobi existe toujours

Quel que soit le moment choisi par les investigateurs pour cette visite, leur sortie de l'Étoile de Nairobi coïncide avec l'entrée théâtrale du Colonel Endicott. Armé d'un fusil à éléphant (il n'hésite pas à tirer en l'air s'il a l'impression qu'on l'ignore), le colonel se plaint avec véhémence des journalistes importuns qui cherchent à détruire son existence. Comment peut-on prétendre qu'il se passe quelque chose « d'étrange » à son relais de chasse ? Tout le monde sait qu'il n'y a rien de plus naturel dans la



## Colonel Sir Henry Endicott

KCGB, OSO  
sa modestie interdit d'en dire plus  
ne dit rien d'autre.

Le colonel Endicott, 62 ans, est un individu tapageur, grand, rougeaud, il empoigne le dissépar et le whisky et ne passe pas inaperçu. Coléreuse et batailleur, il n'admet pas les refus et protège son relais de chasse et sa réputation comme une lionne ses honneurs. Il mesure plus de 190 m. Son visage rouge brûlé, sa moustache agressive et son chapeau de brousse lui donnent un air spectaculaire. Il ne se sépare jamais de son fusil à éléphant (« Mrs Caruthers » en souvenir d'une léonarde de petit son qu'il a séduite pendant la Grande Guerre).

Niveau ordinaire  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Chah  
Au, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de  
la 6<sup>e</sup> édition française)

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Santé mentale    | 50 |
| Poids de vie     | 14 |
| Impact           | +2 |

### Compétence spécifique (ou spéciale)

| Torité                | 90% |
|-----------------------|-----|
| Compétences générales |     |
| Athlétisme            | 15% |
| Discrétion            | 65% |
| Sonores occultes      | 5%  |
| Vigilance             | 80% |
| Compétences           |     |
| Credit                | 25% |
| Longner               | 90% |
| Puiger                | 90% |

| Langues                     |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (Langue maternelle) | 65% |

| Combats               |     |
|-----------------------|-----|
| « Mrs. Caruthers »    |     |
| Fusil à éléphant      | 75% |
| Dégâts 306x4          |     |
| « Coureur de Chasse » | 85% |
| Dégâts 106x2          |     |
| Bogara                | 40% |

brousse que les morts violentes et sanglantes ! Il ne se laisse pas attendrir par Natalie Smythe-Forbes en qui il voit un ennemi implacable décide à le ruiner. Le colonel a même inventé plusieurs raisons (parfaitement irrationnelles) à une telle hostilité.

L'Étoile de Nairobi a bel et bien signalé les décès intervenus près de son relais, pour la raison intéressée que ce sont des informations, et dans l'espoir altruiste d'empêcher la mort d'autres personnes. La moindre marque d'intérêt ou de sympathie incite le colonel à se confier. Très vite, il invite les investigateurs à son relais. Il insiste tout particulièrement s'ils montrent une certaine habitude des enquêtes ou des meurtres. Il faut preuve d'un respect plus appuyé envers les éventuels Anglais du groupe et les personnages fortunés réveillent ses instincts mercantiles. Il ne lui faut pas longtemps pour les enrôler : ils doivent absolument l'aider à élucider les morts mystérieuses qui affectent son affaire.

### Si l'Étoile a brûlé

S'il se trouve que, d'une manière ou d'une autre, les investigateurs n'ont pas été associés à l'incendie de l'Étoile de Nairobi, le colonel se rend à leur hôtel. Il a entendu parler d'eux comme des gens fiables qui pourraient accepter son offre. Il a été accusé de la destruction du journal en raison de ses menaces précédentes. Il est frappé d'ostracisme par

toute la ville blanche. Les investigateurs pourraient-ils l'aider à sauver sa réputation ? Il accepte de régler tout dédommagement raisonnable. Il insiste en premier lieu pour qu'ils constatent qu'il n'avait aucune raison d'attaquer l'Étoile. Les affirmations selon lesquelles son relais est dangereux sont des inepties, et il compte bien le prouver. Des touristes imprudents se sont laissés surprendre par des animaux sauvages, rien de plus.

### Le Colonel

Les gens du coin le considèrent avec affection, ou appréhension quand ils ont été victimes de son courroux. Laissez les décider ce qu'ils estiment et qui ne l'est pas : un résultat impair indique qu'un citoyen particulier le déteste, un résultat pair le contraire. L'isolement de sa résidence et son mépris évident pour la société de Nairobi ne lui ont pas permis d'obtenir la moindre information intéressante concernant la véritable quête des investigateurs. Il peut leur apparaître comme un fou qui cherche à les entraîner vers un destin funeste. Ce n'est qu'un officier en retraite, brusque et anxieux, qui a vu les galons de général lui échapper quand la guerre s'est terminée prématurément (à son avis). C'est un homme seul. Tous ses employés se sont enfuis, à l'exception de Joe le Silencieux, un autochtone taciturne. Joe le Silencieux habite au relais. Il ne parle pas parce qu'il n'a rien à dire, ni au colonel ni à ses invités habituels.



## Les contes du relais de chasse

Voici les informations que les investigateurs peuvent recueillir sur le relais et ses morts mystérieuses. Tout est vrai. Certains éléments figurent dans des articles de presse et d'autres sont communiqués par des habitants de Nairobi (n'utilisez que la deuxième solution si l'Étoile de Nairobi est en cendres) Vous pouvez ajouter quelques fausses rumeurs de votre invention pour perturber les investigateurs. Les tribus cannibales sont une bonne source d'inspiration, de même que les vagabonds blancs, fous et meurtriers. Ces derniers peuvent aussi servir à appâter plus sèrieusement une équipe hésitante.

Cinq personnes ont trouvé la mort. Trois étaient des touristes, un Anglais et deux Américains, des hôtes du colonel. Les deux autres travaillaient pour lui comme domestiques. Tous ont été tués à proximité du relais, mais à des endroits différents. Un examen des positions, accompagné d'une réussite d'Intuition ou de Navigation, montre qu'elles entourent la plate-forme.

Les cadavres avaient été partiellement dévorés. Des chasseurs locaux affirment que certaines des morsures étaient très petites — des singes peut-être, tant donné l'isolement des lieux et l'état des cadavres, il n'y a pas eu d'autopsie.

La tribu Boyoyva (le relais et la plate-forme se trouvent sur son territoire)

a toujours mis en garde les voyageurs contre cet endroit très fréquenté par les chacals et les gros félins.

Une tribu malveillante du territoire boyoyva aurait été exterminée par des tribus voisines il y a plusieurs siècles.

Selon l'Étoile de Nairobi, les cinq morts sont dues à un lion solitaire que les autorités devraient rechercher et tuer. Natalie Smythe-Forbes ne réfute pas pour autant les rumeurs qui font état d'étranges petites créatures dans la zone des meurtres. Elle imagine aussi sans difficulté que les herbivores évitent un zone où séjournent un grand nombre de prédateurs. Enfin, elle ne verrait rien d'étonnant à ce que le phénomène fasse l'objet d'un culte ou d'une religion tribale. Les mystères font vendre les journaux. Le journal n'accuse jamais Endicott de malveillance. Natalie Smythe-Forbes le croit parfaitement innocent. Mais il est de son devoir de prévenir le public des dangers de l'endroit. Cette mauvaise publicité n'est, bien sûr, pas du goût du colonel.

La version officielle de la police et de l'armée accuse aussi un lion, une meute de chacals et la malchance. Les autres indices sont écartés comme rumeurs indigènes. Si l'entretien s'écoule, un ou deux de la police ou du gouvernement local finit éventuellement par suggérer que le colonel est peut-être coupable de négligence : l'alcool peut expliquer bien des choses. Il n'y a ni témoin ni preuve pour étayer ce soupçon.



### Joe le Silencieux

(AIE)  
Serviteur taciturne  
du Colonel Sir Harry Endicott

C'est le dernier serviteur d'Endicott, les autres se sont enfuis ou ont été renvoyés quand la clientèle a déserté. Joe le Silencieux 53 ans est capable de parler, mais il se fait passer pour muet. C'est le dispensé de toute conversation avec Endicott, un individu qui n'admet que son propre point de vue. Sauf catastrophe, Joe le Silencieux ne quitte pas le bâtiment principal une fois la nuit tombée. Il est persuadé que des petits diables résident dans les environs et qu'ils sont responsables des morts. S'il est traité avec bienveillance et respect, il se peut qu'il prévienne sciemment les investigateurs mais certainement pas en prison d'Endicott. En cas d'attaque des petites choses, il se montre évasif, intelligent et naturellement pas complétant que son patron. Si des vies sont en jeu, il n'hésite pas à donner son avis, évaluer des plans ou donner des ordres. (Généralement calme et pacifique. Joe le Silencieux n'hésite pas à se battre quand des vies sont menacées.)

Niveau : ordinaire  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Citahl  
ou, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de  
la 6<sup>e</sup> édition française)

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Santé mentale    | 70 |
| Points de vie    | 11 |
| Impact           | 0  |

| Compétence spécifique (ou spéciale) |     |
|-------------------------------------|-----|
| Servir Sir Harry                    | 80% |
| Compétences                         |     |
| Athlétisme                          | 15% |
| Serrurerie                          | 55% |
| Discrétion                          | 60% |
| Sciences occultes                   | 65% |
| Vigilance                           | 80% |
| Conduire un Camion                  | 30% |
| Conduite                            | 60% |
| Civilité                            | 10% |
| Cuisiner et Nettoyer                | 70% |
| Monde Naturel                       | 85% |
| Persuasion                          | 55% |
| Sciences formelles : chimie         | 15% |

| Langues                   |     |
|---------------------------|-----|
| Géluy (Langue maternelle) | 85% |
| Anglais                   | 40% |
| Nendi                     | 35% |
| Kiwelili                  | 30% |

| Combat                |     |
|-----------------------|-----|
| • Lee-Enfield cal.303 | 55% |
| • Dégâts 2D6+4        |     |
| • Couteau de Cuirasse | 55% |
| • Dégâts 1D4+2        |     |
| • Bagarre             | 30% |

## Petites goules

« Pouvez-vous imaginer un centre de créatures canines accrochés dans un amovible autour d'un petit anneau qui apprend à se nourrir comme elles ? Le prix des échanges, je suppose, le requiem des bébés échanges au berceau, contre les regards du peuple étranger. Pourquoi me montrer ce qui arrive à ces bébés volés - comment ils grandissent - et je commence à voir d'étranges points communs entre les visages humains et les faces non-humaines ».

— H.P. Lovecraft, *Le Modèle de Poëman*

Les terres au voisinage de la plate-forme abritent des dizaines de ces créatures voraces. Si les pilleurs le permettent, exploitez tout l'imaginaire qui entoure ces petites bêtes et laissez planer le mystère.

Si le mystère doit absolument être éclairci, un examen comparé des divers cadavres et des Russes de Sciences humaines, anthropologie et de Sciences humaines helène permettent d'établir ce qui suit. Des périodes d'effacement ont noté les autochtones, les Boyoyas à pratiquer le rituel de la mort, les ans impensés mais d'un usage qui n'est pas le même et c'est aussi le seul endroit où il est permis d'abandonner les enfants. Endroit à choisir de construire la porte forme à proximité pour profiter de la vaste abondance. Il ne s'agit pas de savoir pourquoi on y trouve tant de prédateurs et d'attractants.

Les Boyoyas ne vivent de vous, d'homme, qu'en cas de nécessité. Ils ne comprennent pas pourquoi l'endroit n'est pas si sûr. C'est certainement l'endroit le moins approprié de tout votre territoire. Si ne peut-être qu'un point de vue, c'est peut-être un point de vue qui est fort à l'avantage des prédateurs, à savoir la sécurité de leur site funéraire.

Après avoir analysé les enfants abandonnés (surtout des filles, car on sauve par une petite bande de gosses) les prédateurs partagent sur nourriture occasionnelle et leurs habitudes. Ils sont en contact avec eux. Dans ces conditions, si les prédateurs en goûtent rapidement, ils sont rapidement vers 8 ou 10 ans, les petites goulles adultes et sont répandues par ailleurs. Elles parlent d'établir dans d'autres endroits de la région. Malgré leurs origines humaines, ces petites goulles sont aussi voraces que leurs parents et leurs frères. Rien ne les distingue. Les colles qui sont goulles dès la naissance. L'étude de plusieurs spécimens permet de faire le lien entre âge et degré de voracité. Pour les goulles adultes se référer au « mode de vie » de la section.



## Le trajet jusqu'au relais

Si les investigateurs se montrent un tant soit peu compatissants, le colonel les emmène rapidement à son relais, à la sud-ouest de la ville, dans ce qui deviendra le Parc National de Nairobi. Nairobi est une ville à la limite de la nature sauvage et le colonel profite de cette situation rare. Chez lui, de riches touristes indiens peuvent admirer les animaux de la brousse et jouer les aventuriers à quatre petites heures de route de la civilisation. Le trajet est difficile, pour les passagers comme pour les véhicules, mais les vastes étendues, les montagnes, l'horizon plat et la vie sauvage, c'est à garder tous les visiteurs en haleine. Le colonel possède son propre camion, avec trois places à l'avant et deux autres, nettement moins confortables, à l'arrière. Le colonel n'acceptera jamais plus une femme blanche si elle n'est pas accompagnée d'un homme.

## Le relais

La résidence est située à proximité d'un trou d'eau et des pistes empruntées par le gibier. Les touristes peuvent donc admirer les animaux sans trop s'éloigner de leur hôtel. C'est particulièrement utile dans le cas des observations nocturnes, qui peuvent être dangereuses. Une plate-forme d'affût a été construite pour plus de sécurité, à quelques kilomètres de là.

Le colonel encourage ses invités à explorer les lieux. Les investigateurs peuvent voir les sites des drames, tous proches de la plate-forme (voir *Les Contes du Relais de Chasse*, page 73). Le gibier local comprend zèbres, gnous, impalas, girafes, rhinocéros noirs, lions, guépards, léopards, phacochères et autruches. Les éléphants sont rares mais on en rencontre parfois. Des crocodiles et des hippopotames se prélassent dans les mares du fleuve Mbagathi-Arthi, non loin de là.

Utilisez ou adaptez les caractéristiques données dans le chapitre « Animaux et Monstres » du livre de règles. Privilégiez les gazelles et les impalas (Achilisme 75%, Sentir 60%, Mouvement 15 et 18 Points de Vie).

## La résidence principale

La résidence est un relais classique de safari, avec des têtes d'animaux empaillés sur les murs, des peaux de zèbres et de lions en guise de tapis, et nombre de fusils étincelants rangés sur les râteliers (huit dans le cas présent, le plus gros étant un fusil à éléphant). La construction abrite un vaste salon et un bureau à l'avant, une cuisine, une salle de bains et les quartiers des domestiques à l'arrière, et six chambres à l'étage. Le niveau de confort est particulièrement élevé. Une pompe fournit toute l'eau nécessaire et Joe le Silencieux se charge de la cuisine. On trouve aussi un atelier, un garage, une citerne et tout ce que vous jugez utile d'ajouter - le tout entouré d'une épaisse haie d'épineux fermée par un portail.

## La plate-forme

Après avoir admiré la résidence principale et ses annexes, les investigateurs vont vouloir examiner la plate-forme







## La nuit

Pour comprendre ce qui arrive, le mieux est de passer toute une nuit sur la plate-forme. La méthode est dangereuse puisque c'est ainsi qu'ont péri toutes les victimes blanches. Les cadavres ont ensuite été emportés à l'écart. Le colonel suppose que ses clients se sont éloignés et ont été attaqués. Il ne lui est jamais venu à l'esprit que les cadavres ont pu être délibérément déplacés. Dès leur première nuit sur la plate-forme, les investigateurs sont attaqués par les petites goules. Émergeant des tunnels voisins, une première vague de 1D10 petits monstres rampe en silence vers l'échelle et l'escalade. Accordez à chaque investigateur un test d'Écouter pour repérer les faibles gémissements de l'échelle.

Quand elles attaquent, les goules poussent quantité de cris aigus. Elles s'expriment dans leur propre langue qu'une réussite de Mythe de Cthulhu identifie. Aucune communication ou négociation n'est pourtant possible avec ces esprits bûtes et dégénérés.

Les petites goules tombent sans hésiter sur leurs proies, visant le visage et le ventre. Leur force et leur vitesse sont sans rapport avec leur taille. Quand les premières sont éliminées, d'autres suivent certainement. Quand leurs pertes dépassent les vingt individus, elles se regroupent et reviennent en masse. Elles s'acharnent sur les pilotes, frappent et mordent sans relâche, toute idée de discrétion emportée par une fureur sanglante.

Quand la plate-forme finit par s'écrouler, ses occupants perdent 2D6 Points de Vie dans la chute. Vérifiez si certains sont Sonnés ou sous le Choc. Ils ne peuvent pas s'enfuir pour se mettre à l'abri et subissent, chacun, l'assaut de 1D6 petites goules.

Les attaques des goules doivent être mises en scène avec un maximum de frénésie cauchemardesque. Ces créatures grandes comme des poupées mettent une force terrifiante au service de leur abominable appétit. Leur assaut organisé devrait laisser un souvenir inoubliable aux survivants.

Si certains investigateurs en réchappent, les goules qui restent attaquent ensuite la résidence. Elles sont assez intelligentes pour comprendre qu'il leur faut absolument se débarrasser de tous ceux qui connaissent leur existence.

Dans ce cas certaines se glissent par les fenêtres de l'étage, tandis que d'autres se dissimulent dans les herbes hautes en attendant de sauter sur ceux qui fuient le bâtiment.

## Le site funéraire

Le site funéraire des Boyovvys est situé à moins de huit cents mètres de la plate-forme d'observation. Une exploration des environs permet de trouver 1D3+1 cadavres récemment enterrés. Tous sont morts de causes naturelles mais les corps ont, depuis, été grignotés par en dessous par les goules, ou déterrés et dévorés par d'autres charognards.

Des tunnels relient cet endroit aux abords de la plate-forme et aux terriers des petites goules le long du fleuve. Ce sont elles qui ont creusé ces galeries. Seul un adulte de TAI 8 ou moins peut s'y faufiler aisément. Les autres restent coincés au premier échec d'Athlétisme, jusqu'à ce que des goules les découvrent ou que leurs collègues réussissent à les dégager. Les terriers eux-mêmes fourmillent de petites goules. Rencontrer cette masse grouillante de prédateurs dans l'obscurité étouffante des tunnels coûte 2/1D10 points de SAN. Les goules protègent féroce ment leurs galeries.





Australie



# Table des matières

## 4-41\* Australie

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Cadre & ambiance                 | 6  |
| Généralités                      | 6  |
| Présentation et Histoire récente | 6  |
| Géographie l'Outback             | 10 |
| Climat                           | 12 |
| Informations pratiques           | 13 |
| Vie quotidienne                  | 13 |
| Se déplacer                      | 14 |
| Sortir                           | 16 |
| Villes principales               | 16 |
| Darwin                           | 16 |
| Melbourne                        | 18 |
| Perth                            | 23 |
| Port Hedland                     | 25 |
| Sydney                           | 25 |
| Outback & Outback                | 29 |
| Centres d'intérêt                | 32 |
| Ethnies                          | 32 |
| L'origine d'Uluru (Ayers Rock)   | 32 |
| L'Alcheringa..                   | 35 |

## 42-43\* Le culte de la Chauve-souris des Sables

|  |    |
|--|----|
| Interactions avec les investigateurs           | 42 |
| Effectifs                                      | 42 |
| Rites  | 43 |
| Le culte dans les villes                       | 43 |
| Les rituels du culte au Temple du Dôme pourpre | 43 |
| Les rituels hebdomadaires                      | 43 |
| Les rituels trimestriels                       | 43 |
| Le Grand rituel d'ouverture                    | 43 |
| Lieux de rencontre                             | 43 |
| Cité de la Grande race                         | 43 |
| Autres lieux                                   | 43 |
| Relation avec les autres cultes                | 43 |

## 44-88\* L'aventure

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Fiche résumé              | 46 |
| Que devant-il se passer ? | 48 |
| Parcourir l'Australie     | 49 |
| Le Grand désert de Sable  | 59 |
| La Cité sous les Sables   | 68 |
| A l'intérieur de la cité  | 73 |
| Le Grand rituel           | 86 |

## 76-80\* Fausses pistes

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Le fantôme de Buckley | 89 |
| Rêve de Bunyip        | 93 |



Australie

## Australie

Nous sommes en automne en plein bush australien. Voyage pour vos sens

- **Visuel, couleurs.** Aux variations ocre des déserts se mêle le vert des côtes qui plongent dans le bleu de l'océan.
- **Visuel, formes.** Immensités plates ponctuées de formations rocheuses adoucissantes taillées par les vents chauds, loin des côtes souvent déchaquetées.
- **Sons.** Le vent qui siffle entre les roches masque parfois les cris d'animaux.
- **Odeurs.** La chaleur sèche et omniprésente, senteurs d'après la pluie.
- **Toucher.** Le sable fin vole et vous oblige à vous protéger, évitant ainsi la brûlure du soleil.

### Cadre & Ambiance



Avant de faire jouer cette aventure, ne manquez pas de lire ou relire *Dans l'Abîme du Temps*, la nouvelle de Lovecraft, qui a inspiré ce scénario.

Un ou deux personnages non-joueurs pourraient accompagner les investigateurs pendant tout ou partie de cette aventure. Ils peuvent même être assignés à des joueurs et devenir, éventuellement, des investigateurs à part entière si l'équipe se trouve amputée par des décès ou des « retraites ». Les caractéristiques d'Anthony et Ewa Cowles sont données pages 55 et 56 du chapitre new yorkais, celles de David Dodge, peut-être le meilleur chour, apparaissent page 54.

## Généralités

### Presentation

L'Australie des années 20 est un pays moderne, bâti sur une terre immémoriale. Les distances et les temps de voyage sont à l'échelle d'un continent.

Domainion indépendant à l'intérieur du Commonwealth, organisé comme une

fédération, il ne connaîtra pas de système fiscal central fonctionnel avant 1942. Il n'existe même pas une norme unique pour l'écartement des rails de chemin de fer ; il n'y a pas si longtemps, les différentes colonies étaient reliées que par la mer

Le continent australien, en particulier les deux tiers occidentaux, est un plateau très ancien et stable. Ses paysages abasés par l'érosion sont émaillés çà et là par des rocs qui peuvent atteindre la taille d'une petite montagne.

Presque toute la population de cette vaste terre se concentre dans les bandes fertiles qui bordent les côtes est, sud-est et sud ouest. Ces trente dernières années, la découverte de champs aurifères dans l'ouest (Pilbara, Kimberly, Coolgardie) a entraîné l'exploitation de certaines parties de l'intérieur. Les éleveurs en ont exploré bien d'autres à la recherche de nouveaux pâturages et marchés. De vastes régions de l'Australie centrale et occidentale, au-dessus du Tropique du Cancer en particulier, resteront pourtant très mal connues jusqu'à la Deuxième Guerre mondiale.

L'Australie des années 20 est un pays frustré. Erudits et autres intellectuels y sont rares. Les légendes colportées à travers le pays peuvent apprendre beaucoup aux investisseurs, de même que les histoires plus triviales que l'on raconte dans les pubs, des pubs où sont ingurgitées des quantités incroyables de bière, blonde ou brune.

## Histoire récente

Au tournant du siècle, l'Autriche est un pays mal fédéré en train de se redresser tout seul. Le pouvoir est protectionniste et discriminatoire afin d'assurer la suprématie blanche – bien que démocratique. L'instabilité politique est grande car aucun parti n'arrive à avoir le dessus avant 1913.

L'entrée en guerre, par solidarité avec l'Angleterre, voit la création d'une force nommée ANZAC (Australian and New Zealand Army Corp) qui œuvre dans le Pacifique, en Turquie ainsi qu'en France. La participation au conflit permet à l'Australie de prendre une dimension internationale en gagnant un accès à la S.D.N. (Société Des Nations).

Au sortir de la guerre, l'état fédéré acquiert une présence bien plus importante, qui s'inscrit principalement au niveau des institutions et du contrôle de l'industrie. Le protectionnisme et l'isolationnisme sont renforcés pour conserver l'identité nationale face à une possible invasion asiatique. Des ouvrages sont interdits. Des quotas d'immigration sont mis en place ou renforcés. Ces considérations sont plus vives au sud du pays qu'au nord, mais il est certain que si les investigateurs ne sont pas britanniques ou américains, encore moins blancs, cela leur posera de nombreux problèmes.



## Événements en 1925

### Quelques temps avant

- 1920 - Le Prince de Galles (qui deviendra le Roi Edward VIII) effectue la première visite royale en Australie depuis 1901. Les premiers services de taxi aérien et de messagerie apparaissent sur les vols de la compagnie QANTAS (Queensland and Northern Territory Aerial Services)
- 1921 : L'Angleterre envoie le premier communiqué de presse direct par radio en Australie. La Commonwealth Government Lane débute une liaison rapide par bateau entre l'Australie et la Grande-Bretagne. De nouvelles lois restreignent l'immigration aux U.S.A., et plus particulièrement celle en provenance d'Europe méridionale ; il s'ensuit une augmentation notable du nombre d'émigrés de ces pays vers l'Australie.
- 1922 Innovation dans les véhicules de patrouille des policiers du Victoria : ils sont les premiers à être équipés de radios.
- 1923 Les travaux du nouveau Parlement débutent à Canberra (ville choisie en 1913 pour devenir la Capitale Fédérale), et ceux du Harbour Bridge sur la berge nord du port de Sydney, ce pont monumental ne sera pas achevé avant 1932. On ouvre la ligne téléphonique Sydney-Brisbane (Sydney-Melbourne a été réalisée en 1907, et Melbourne-Adelaide en 1914). La première station de radio, 2SB, commence à émettre à Sydney. Une autre première : une arrestation pour trafic de drogue.

- 1924 - La première circumnavigation aérienne de l'Australie est accomplie par le lieutenant-colonel SJ Goble et l'officier d'aviation Macintyre, à bord d'un hydravion Fairey IIID.

### En 1925

- La première ligne régulière de courrier postal aérien entre en fonction entre Melbourne et Sydney.
- Le Prickly Pear Board (Commission d'enquête sur le Figuier de Barbarie) répand trente mille œufs d'un lépidoptère : le *cactoblastus cactorum*, afin de combattre cette plante dormement devenue fléau écologique qui a envahi des milliers d'hectares.
- 26 janvier : Démarrage de la plus ancienne station de radio commerciale, 2UE, qui commence à émettre à Sydney.
- 20 mai : La rivière Murrumbidgee débordée pendant huit jours, tuant quatre personnes.
- 30 mai : Millicent Preston-Stanley devient la première femme membre de la New South Wales Legislative Assembly.
- 3 juin : Elections en Tasmanie. Victoire de Joseph Lyons du Labor.
- 9 juin : Dix personnes décèdent dans un déraillement près de la gare de Traveston dans le Queensland.
- 1<sup>er</sup> septembre : Décès d'Alan Riverstone McCulloch, zoologiste de renom. Thomas Blamey devient Chef de la police de Victoria.
- 8 octobre : Sir John Baur succède à Henry Forster.

Australie







- 10 octobre : Geelong bat Collingwood au championnat de football australien.
- 3 novembre : Le cheval Windbag gagne la Melbourne Cup
- Le Grand Train Blanc, rempli de biens réalisés localement, parcourt la Nouvelle-Galles du Sud pour inciter les Australiens à acheter des produits du continent plutôt qu'étrangers.

#### Personnalités de 1925

- Stanley Bruce, homme politique du Country Party, Premier Ministre depuis 1922 (homme le plus influent du pays)
- Sir Earle Page, homme politique, dirigeant du Country Party depuis sa création en 1920, Ministre des Finances.
- Daphne Akhurst, sportive, championne d'Australie de tennis.
- Henry William Foster, septième Gouverneur général d'Australie (jusqu'en janvier 1925)
- Sir John Lawrence Baird, huitième Gouverneur général d'Australie en 1925
- Cliff Rankin, sportif, footballeur, capitaine de l'équipe de Geelong, mettra cinq buts lors de la finale

#### Ambiance sociale en 1925

Le Country Party gagne les élections en partie sur la xénophobie des Australiens blancs face à la peur du communisme, très importante depuis la création d'un parti communiste australien en 1920, et des rumeurs de complots visant à déstabiliser l'état fédéral, ainsi que sur la préservation des salaires et du niveau de vie. Le pays vit en repli sur lui-même, ce qui permet à certaines administrations de s'organiser entre états – et en particulier, la police. Cependant, certains troubles génèrent des grèves

de marins, et le gouvernement tente d'ex-pulser les représentants syndicaux Walsh et Johnson, mais la Haute Cour s'y oppose

#### Géographie : L'Outback

L'Australie est le plus sec, le plus plat et le plus petit des continents. Grand comme les États-Unis et quatorze fois la France (sept millions sept cent mille kilomètres carrés), il ne compte que six millions d'habitants en 1925 (les colonies américaines en comptaient déjà moitié autant à l'indépendance) « L'Outback », la brousse, occupe les trois quarts du territoire. Ce terme désigne les étendues herbeuses ou broussailleuses qui s'étendent presque à l'infini à l'extérieur des zones colonisées. À l'Est, la cordillère montagneuse de la Great Dividing Range court depuis le nord du Queensland jusqu'à l'île de Tasmanie. Au Nord, la jungle couvre le flanc est de ces montagnes. Plus au Sud, à l'ouest de Sydney, le climat devient plus tempéré et les forêts d'eucalyptus remplacent la jungle. Encore plus au Sud, la neige blanchit souvent les sommets des Alpes australiennes. Un grand nombre de rivières descendent les pentes orientales de cette cordillère et irriguent la bande côtière fertile.

Sur le flanc ouest, les cours d'eau tombent dans l'immensité des plaines et se perdent dans le désert ou les lacs salés. Au pied même des montagnes, la terre est encore cultivable mais plus à l'Ouest, on s'enfonce dans un aride pays de plus en plus sec, et désertique. C'est ici que sont établies les « stations » : de grands élevages de bœufs et de moutons. Le bétail doit souvent s'abreuver à des puits actionnés par des éoliennes, dont la profondeur varie de quinze à mille cinq cents mètres.





Le bœuf dans l'Outback

Au-delà de ces « stations » s'étend le cœur aride de l'Australie (le Centre) où erre une bonne part des Kooris survivants. Cet « Outback » constitue un paysage inquiétant et coloré, un mélange de sable rouge, de plaines ondulantes, d'étendues rocheuses et de brousses.

Le climat du nord de l'Australie est assez semblable à celui de l'Inde ou du Soudan, avec des pluies qui tombent essentiellement à l'époque de la mousson. Au Sud, les États de Victoria et de la Nouvelle Galles du Sud font plutôt penser à la Californie ou au Mexique. Les saisons se font en opposition de phase par rapport à celles de l'hémisphère nord : l'été dure de décembre à février, l'automne de mars à mai, l'hiver de juin à août et le printemps de septembre à novembre.

La faune australienne est composée essentiellement d'animaux endémiques qui n'existent que sur ce continent du fait de son évolution propre éloignée des autres terres du globe. L'animal le plus représentatif est le kangourou, que l'on retrouve principalement dans le centre et l'ouest du pays. Le koala est un autre marsupial du continent ; très lent, il passe dix heures par jour à dormir. Les investigateurs seront également à même de rencontrer des tigres de Tasmanie (dont l'espèce s'éteindra en 1936) animal proche du loup, ou bien encore les dingos, chiens sauvages introduits par l'homme cinq mille ans plus tôt. Il ne faut pas confondre le tigre avec le diable de Tasmanie, son cousin plus petit – de la taille d'un chien –, capable de produire une odeur désagréable comme le font les mouffettes. Ces deux créatures existent uniquement en Tasmanie, et les investigateurs ne devraient

de ce fait pas y être confrontés. Plus sympathique on trouvera dans l'est les ornithorynques au bec de canard, tandis que des créatures plus dangereuses comme les crocodiles sont présentes dans le nord du pays, mais uniquement près de la côte – on peut les rencontrer à Port Hedland. En Australie, presque tous les serpents sont venimeux, tels le taipan du désert présent dans le centre du pays, ainsi que le serpent-tigre. On trouve enfin des araignées, dont la veuve noire à dos rouge, et la mygale *arax robustus* que l'on retrouve aujourd'hui dans tous les bons films d'horreur. Ces deux araignées sont présentes sur l'ensemble du continent et également en Nouvelle-Zélande.

La flore varie beaucoup en fonction des régions et des climats.

En Australie Occidentale, du côté de Perth, les collines et prairies de broussailles (hummock grassland) prédominent et remontent la côte vers le Nord. Plus à l'Est, dans les zones plus arides, commencent les forêts d'acacias. Plus à l'Est encore, on trouve les zones parsemées de buissons d'acacias.

La zone aux alentours de Port Hedland et au Sud est totalement désertique, le sable rouge s'étendant à perte de vue, avec des zones de végétation rare autour des points d'eau.

Aux alentours de Darwin, la flore est en revanche bien plus riche grâce au climat tropical, avec des zones quasi-marécageuses où l'on trouve des crocodiles et des forêts de palétuviers sur les côtes, sans devenir jamais une jungle.

Sur la côte est, vers Sydney, le climat est subtropical et la végétation dense et riche, avec des lagunes, des forêts de grands eucalyptus et de callitris.

| Villes    |              | Jan | Fév | Mars | Avr | Mai | Juin | Juin | Oct |
|-----------|--------------|-----|-----|------|-----|-----|------|------|-----|
| Darwin    | Tmax         | 32  | 32  | 32   | 33  | 32  | 31   | 31   |     |
|           |              |     |     |      |     |     |      |      |     |
| Melbourne | Tmax<br>(°C) | 32  | 32  | 32   | 33  | 32  | 31   | 31   |     |
|           |              |     |     |      |     |     |      |      |     |
|           |              |     |     |      |     |     |      |      |     |
|           |              |     |     |      |     |     |      |      |     |
|           |              |     |     |      |     |     |      |      |     |
|           |              |     |     |      |     |     |      |      |     |
|           |              |     |     |      |     |     |      |      |     |
|           |              |     |     |      |     |     |      |      |     |
|           |              |     |     |      |     |     |      |      |     |

### Climat

A l'exception du Sud, sous l'influence d'un climat tempéré, le reste de l'île continent est reg par un climat tropical. Le climat de l'île-continent est très varié, même si la majeure partie du pays est désertique ou semi-aride, 40% de

la surface du sol étant couverte par des dunes. Les coins sud-est et sud-ouest du pays bénéficient d'un climat tempéré et le nord, couvert de forêts tropicales humides, connaît un climat tropical. Les précipitations sont extrêmement variables, avec de fréquentes sécheresses qui durent plusieurs saisons.





Le camion postal dans l'Outback

• **Communications intérieures :** Le courrier est transporté par moyens terrestres. Le premier service aérien entre les principales villes n'apparaît que dans les années 30. Les téléphones sont rares dans les zones rurales. En revanche, le télégraphe couvre tout le pays et un service de télégraphie relie Sydney et Melbourne dès 1929. Les années 20 voient arriver la radio et diverses stations commerciales émettent à partir de 1923. Pour les communautés isolées, ce nouveau système de communication est un véritable miracle.

Dans « l'Outback », les nouvelles circulent encore à la vitesse des voyageurs. Le télégraphe traverse l'Australie du Nord, créant ainsi une artère de communication. Mais les télégrammes relays jusqu'à une station, de même que les lettres et les colis, attendent ensuite que leurs destinataires passent les chercher.

#### Journaux

- **The Argus**
- **The Daily Telegraph** ou **The Tele**, Sydney, quotidien
- **The Sydney Herald**, Sydney, quotidien
- **The Age**, Melbourne, quotidien
- **Port Phillip Gazette**, Melbourne, quotidien
- **The West Australian**, ou **The West**, Perth, quotidien
- **Sunday Mail**, Adelaide, quotidien

#### Religion(s)

- Une majorité de chrétiens pour les Blancs
- Pour les Aborigènes, animistes, la terre et les sites sacrés ont une signification primordiale, dont les croyances sont identifiées à la terre. Le maintien de l'intégrité de la terre revêt dès lors à leurs yeux une dimension religieuse qui doit être préservée.

#### Se déplacer

##### Note aux voyageurs

Chaque capitale d'État est équipée d'un réseau de transport public. Des tramways arpentent toutes les grandes villes. Ils sont généralement pourvus de moteurs électriques, même si le système funiculaire est parfois utilisé. Toutes ces villes possèdent aussi un service de taxis. On trouve en outre des ferries, à Sydney par exemple, où ces transbordeurs relient les deux côtés de la rade. On peut encore voir partout des voitures à cheval, en particulier pour les livraisons de pain, bière, lait, glace, etc. Elles restent en service jusque dans les années 30. Entre autres avantages, le cheval est mieux adapté au



Camelier afghan et son chameau





porte à porte et l'est capable d'apprendre sa route, ce qui économise du travail au livreur.

En pleine nature, les chevaux restent bien utiles tant qu'on peut les alimenter en herbe et en eau. On a importé beaucoup de chameaux (avec leurs chameliers afghans), moins exigeants. Un chameau couvre un peu moins de cinq kilomètres par heure.

### Automobile

Les Australiens adorent l'automobile. À la fin des années 20, un demi-million de voitures sont immatriculées.

Les routes sont mauvaises. Les voies rurales, en particulier, sont dépourvues de tout pavage, un enfer d'ornières et de nids-de-poule. Crevassons et casses sont fréquentes et les seuls services existants. La situation s'améliore progressivement pendant la décennie sous l'impulsion du Bureau Routier, mais la compétence Métier : mécanique reste une nécessité pour quiconque envisage un voyage un peu long.

L'essence coûte deux shillings le gallon (dix cents pour environ quatre litres et demi) et une voiture neuve au moins 200 £, avec une moyenne aux alentours de 300 £. Des lignes d'autobus complètent le réseau de chemin de fer. Ces puissantes véhicules peuvent couvrir deux cent cinquante kilomètres par jour et tractent généralement des remorques à essieu unique, chargées de sacs postaux et bagages.

Les routes conçues pour l'automobile sont rares en dehors des zones urbaines. La route de Darwin à Alice Springs (la grand-route du Territoire du Nord) n'est rien de plus qu'une piste rudimentaire. S'ils choisissent de voyager en automobile, les investigateurs devront s'équiper de sérieuses réserves d'eau, nourriture, matériel de camping, pièces de rechange, treuils, câbles, cordes, crics, scies, haches, pneus de rechange, traverses et leviers (pour désembourber leur véhicule), colle et rustines et, enfin, d'une bonne quantité de petits barils d'essence.





### Le train

Dans les années 20, les voyages inter-États se font normalement par voie de chemin de fer. Les lignes serpentent le long des bordures côtières et desservent principalement le Sud-Est, plus peuplé. La dernière grande ligne est construite en 1917 et relie Perth aux États de l'Est. Mais toutes les lignes annexes n'ont pas été achevées. Il n'est pas possible de rejoindre Brisbane à partir de Cairns jusqu'en 1924 et, depuis le Sud, le Territoire du Nord reste inaccessible jusqu'en 1929. Le trajet Melbourne-Sydney dure dix-sept heures trente et Brisbane-Sydney vingt-trois heures. Le plus gros problème du chemin de fer réside certainement dans les changements de standards. Les voies, construites initialement par différents gouvernements, ne respectent pas toutes le même écartement. Chaque réseau ne peut être emprunté que par les voitures et locomotives conçues pour lui et les voyageurs doivent changer de convoi aux frontières inter-États.

### Les vapeurs

Il y a encore un rôle important au chemin de fer. Des lois protectionnistes interdisent le transport de passagers entre les différentes capitales australiennes aux vapeurs étrangers. Il existe donc tout un éventail de compagnies locales. Les vapeurs jettent l'ancre dans les villes côtières de moindre importance et des chaloupes embarquent et débarquent alors les passagers. Darwin et Port Hedland ne sont reliés au reste de l'Australie que par la mer.

### Les voyages aériens

L'Australie des années 20 s'intéresse beaucoup à l'aviation et s'enthousiasme pour chaque nouveau record. En 1922, une trentaine de compagnies vendent du transport aérien. Des lignes régulières fonctionnent au centre du Queensland et dans le nord-ouest. Adélaïde et Sydney sont reliées par une ligne régulière à partir de 1925 et, petit à petit, d'autres lignes se mettent en place (Perth Adélaïde en 1929, par exemple). Des investigateurs pressés peuvent affréter un appareil pour n'importe quelle destination.

### Sortir

Hôtels, bars, boîtes de nuit, tripots et autres lieux d'intérêt sont décrits dans les paragraphes dédiés aux différentes villes du chapitre australien.

### Villes principales

#### Darwin

Fondée en 1869 sous le nom de Palmerston, elle ne prend le nom de Darwin qu'en 1911 lors du transfert d'administration du Territoire du Sud à celui de Commonwealth. A la fin des années 1910, la ville connut une rébellion de sa population contre deux



Chemin de fer australien





Emboute dans Outback

sociétés privées, aux milieux de mille hommes vers la maison du gouverneur, orgueilleux par ce succès et travailiste.

Au début des années 20, la ville ne compte que mille quatre cents habitants, ce qui en fait une petite agglomération. Elle se situe sur ce que l'on pourrait presque qualifier de presque il : les maisons de bois étant assez éparpillées les unes des autres – on retrouve une ambiance assez proche de celle de Nairobi, mais en plus petit. La rue principale ressemble à une agglomération américaine, typique, avec deux rangées de maisons en bois abritant les commerces. Certains habitants parmi les plus riches possèdent une automobile.

#### Lieux d'intérêt

- **Victoria Hotel.** Premier bâtiment de Darwin construit en pierre, le Victoria est un hôtel respectable et confortable de

style colonial. L'endroit est bien entretenu et sa gérante, Christina Gordon, prend soin de ses clients, surtout s'ils ont de bonnes manières. Une invitation les prie d'ailleurs de porter un costume pour prendre leurs repas dans le réfectoire. Depuis la terrasse extérieure, on peut remarquer une poutre apparente marquée d'inscriptions vernies. Une étude plus attentive révèle plusieurs noms gravés dans le bois dont Ross et Keith Smith. Il s'agit d'aviateurs qui ont participé à la célèbre course Angleterre - Australie en 1919. Christina les a hébergés et gardé de bons contacts avec eux. Une large pierre sous un arbre de la propriété est gravée : « Mémoire à nos morts - 6 Janvier 1897 ». La stèle fait référence au « Grand Oragan » : un cyclone qui a fait vingt-huit victimes et coulé dix-neuf bateaux dans le port de Darwin.



• **The Walkabout Creek Hotel.** Faute de clients, l'hôtel en question s'est reconverti en pub depuis bien des années. Le premier étage a été loué à une famille de pêcheurs. Le Walkabout est l'un des seuls lieux d'animation de la communauté de Darwin. L'endroit est plein à craquer tous les soirs. On y consomme de la Foster's ou bien une citronnade douteuse pressée par le patron, Doug Dundee. La passion de l'homme — la chasse aux crocodiles marins — explique la décoration particulière du Walkabout Creek. Trois générations de Dundee ont garni les lieux d'une quantité impressionnante de crocs, de mâchoires, de cuir de fauteuil et de spécimens de sauriens empaillés (le plus impressionnant mesure près de cinq mètres et sert d'enseigne au triport). La rudesse apparente des clients ne devrait pas empêcher vos investigateurs de passer une excellente soirée dans les lieux. Doug ne refusera jamais une partie de chasse nocturne si on la lui propose en public.

## Melbourne

En 1836, Melbourne n'était que « quelques planches, quelques pavés et huit huttes de tourbe ». En 1925, elle est devenue une métropole couvrant six cent vingt-cinq kilomètres carrés, forte d'une population de 912 130 habitants. Elle avait été fondée dans le but d'ouvrir au commerce un pays intérieur consacré à l'élevage. Maintenant, avec son port en pleine activité et ses nouvelles industries, elle a dépassé la simple vocation de centre régional desservant un arrière-pays agricole ; c'est désormais une grande ville, dans toute l'acceptation du terme. Et de fait, en 1925, la moitié de la population de l'État de Victoria vit dans son agglomération.

Melbourne entoure la baie de Port Philip. C'est un grand port, également desservi par un réseau ferroviaire bien développé. En ville, le transport se fait par train suburbain (en 1925, la majeure partie de la ligne fonctionnait à l'électricité) et trams mus à l'électricité ou par câbles sillonnant le centre de la plupart des rues principales. L'automobile est déjà implantée, mais on voit encore fréquemment des chevaux et des voitures attelées, en particulier pour les livraisons (boucherie, épicerie, lait, « bottolo » [boutelles] et « rabbitto » [lapins]).

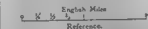
Melbourne est organisée autour d'un quartier d'affaires central, d'où rayonnent les rues et les voies ferrées en direction de l'extérieur. Ce centre urbain est également le quartier du commerce et des loisirs : le samedi matin, une des distractions les plus plaisantes est de « faire un tour » en ville pour saluer ses amis. Les bâtiments importants sont construits dans un style architectural néo-classique ou renaissance italienne ; les églises sont d'inspiration gothique ou romane. Outre sa National Art Gallery, Melbourne possède un musée national, une bibliothèque, cinq hôpitaux, trois asiles, un jardin botanique et zoologique, une demi-douzaine de théâtres, une université, un service de la Monnaie Royale, des tribunaux et les bâtiments officiels du gouvernement et du Trésor. Melbourne restera capitale fédérale jusqu'en 1927 ; elle perdra son titre lorsque le gouvernement national s'installera à Canberra. La silhouette générale de Melbourne est assez basse, bien que quelques buildings s'élèvent jusqu'à la vertigineuse hauteur de huit, voire douze étages. Ses artères sont larges (trente mètres), souvent bordées d'arbres, et ses trottoirs pavés de dalles gris-bleu.

Vue générale du port de Melbourne.

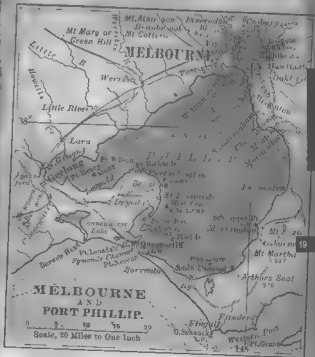




# MELBOURNE and Environs.



- Reference.
- |                        |                            |
|------------------------|----------------------------|
| 1. Parliament House    | 10. Victoria Markets       |
| 2. Treasury Buildings  | 11. Princes Theatre        |
| 3. Law Courts          | 12. Tattersall Palace      |
| 4. Mint                | 13. St Patrick's Cathedral |
| 5. Town Hall           | 14. Independent Chapel Ch  |
| 6. General Post Office | 15. St. George's           |
| 7. Customs House       | 16. King's Theatre         |
| 8. Free Public Library | 17. Melbourne Hospital     |
| 9. Trades Hall         | 18. Alfred Hospital        |
|                        | 19. Rensselaire Hospital   |





Le fleuve Yarra

Melbourne a toujours été fière de ses jardins publics, dont la plupart sont enclavés dans le centre. Les boutiques de la botanique, illustrées par une série colorée de spécimens, se marient avec celles des lacs et des îles, des fontaines, des sculptures et des statues. Conan Doyle a ainsi décrit leur ensemble : « C'est le plus bel endroit que j'ai jamais vu ».

L'attachement géographique de Melbourne provient de l'ambition de chacun de ses habitants de posséder au moins une petite cour ou un jardin. La ville fut ainsi épargnée par le surpeuplement qui afflige parfois ailleurs dans le monde les villes plus anciennes. Ici, il n'y a tout de même des quartiers de taudis, dans les secteurs de Brunswick et de Hawthorn. L'industrie s'est plus particulièrement concentrée sur Collingwood, South Melbourne, Brunswick, Footscray et Williamstown. La proche banlieue importe surtout des rangées

de logements en série, dont la couleur oscille invariablement entre terre de sienne, ombre brûlée et chocolat. Les hôtels particuliers plus cossus sont situés dans les secteurs de South Yarra, Kew, Malvern et principalement Toorak. Mais les demeures ayant à leur service plus de cinq employés de maison sont en nombre infime à ce jour.

Plus loin, le bétail est fortement présent dans les parcelles inoccupées et les terrains vagues, au-delà de la clôture de clôtures. Les vengères, les cultures transitoires et les écuries de voitures disputent la place aux squatters sans d'habitation. La banquise californienne a construit la demeure standard. Il est fréquent que les gens élèvent une vache sur un terrain voisin, et encore plus fréquent qu'ils aient quelques « chooks » (poules) dans l'arrière-cour. À Melbourne, moins d'un habitant sur cinq est équipé d'un téléphone. L'éclairage électrique



Le bureau de poste de Fremantle





n'apparaît dans les rues qu'en 1923. L'électrification des banlieues, de l'industrie et des transports progressera rapidement lorsque l'énergie provenant de la centrale thermique de Yallourn dans le Gippsland (alimentée au charbon) sera distribuée, en 1924.

Pour ceux qui souhaiteraient se changer les idées, la randonnée à vélo est un loisir populaire. En peu d'efforts, on se retrouve dans le bush, les lieux d'excursion favoris sont la chaîne des Blue Dandenong (683 mètres au-dessus du niveau de la mer), la péninsule de Mornington, le Western Port, la rivière à Warburton et Warrandyte, le mont Macedon et les Yau Yangs (un massif entre Melbourne et Geelong). Plus près de chez soi, on peut s'adonner aux distractions en vogue : cricket, football australien et tennis, selon la saison. On trouve également les randonneurs à bicyclette et les jokers de la plage. Les cinémas sont en plein essor ; en 1924, a lieu l'ouverture du magnifique Capital Picture Palace (dix étages), et d'autres ne tarderont pas à suivre.

Le fleuve Yarra traverse la ville. Prenant sa source dans les monts Baw-Baw, à l'est, il serpente doucement jusqu'à l'océan. C'est un cours d'eau placide, hélas pollué à présent par les tanneries et les abattoirs. Son nom lui a été donné sur un quiproquo : « yarra yarra » veut dire « couler couler » dans le dialecte aborigène local ; les premiers colons prirent ce mot pour sa dénomination... À l'origine, « appelait en réalité Burringun ».

#### Lieux d'intérêt

• **Burke and Wills Hotel.** Un hôtel de bon standing au design original en angle. L'établissement respecte une « charte de tempérance » et ne sert aucune boisson alcoolisée.

• **Federal Hotel and Coffee Palace.** Un bâtiment massif de plusieurs ailes et de sept étages offrant toutes les commodités modernes de l'époque. On y trouve d'impressionnantes salles de réception, de repos et de billard, des

réfectoires magnifiques, des fumoirs avec leur propre système d'aération. L'endroit est également équipé en lampes à gaz et en sonnettes électriques de service. On trouve même un dispositif de fabrication de glace et six ascenseurs de sécurité. Le fédéral connaît tout de même un réel problème pendant les saisons d'affluence : les effectifs de son personnel ne suffisent pas à maintenir le niveau de service qu'on attend d'un tel établissement.

• **Junction Hotel.** Un splendide bâtiment de trois étages, construit en angle et surmonté d'une tour maîtresse. Les verres y sont élevés mais l'endroit compense par sa réputation irréprochable en matière d'anonymat pour les clients.

• **Menzies Hotel.** Un établissement prestigieux qui a accueilli nombre de célébrités comme Alexander Graham Bell (scientifique de renom auquel on attribue l'invention du téléphone), Herbert Hoover (haut fonctionnaire américain et futur trente-et-unième président des États-Unis), Dame Nellie Melba (chanteuse soprano réputée) et le Général Douglas MacArthur. La cuisine y est divine.



## Perth

Perth est la capitale de l'Australie Occidentale depuis sa fondation en 1829 par le Capitaine James Stirling.

Elle représente au début des années 20 une ville de cent soixante-dix mille habitants, avec une grande université créée en 1911. Perth est cependant isolée du reste de l'Australie et est toujours à ce jour la cité la plus éloignée d'une autre ville importante au monde.

Cette très grande ville n'a rien à envier aux cités européennes, avec un tramway et de grands bâtiments administratifs. La mode masculine est à la canotier et au chapeau melon. Les rues sont larges et goudronnées pour laisser la place à une automobile bientôt plus envahissante qu'à New York - mais on trouve encore des maisons avec un style très « far-west » et des enseignes de magasins colorées. Le téléphone est omniprésent, mais en communication locale uniquement.

### Lieux d'intérêt

- **Court Hotel.** Un petit hôtel simple et confortable. Judith et Hanson, les discrets propriétaires, sont recherchés par la justice du Queensland depuis une dizaine d'années suite au vol à main armée d'une banque. Le coffre-fort de l'établissement contient encore plusieurs dizaines de millions de livres australiennes.

- **Esplanade Hotel.** Un élégant hôtel de style colonial. Ses chambres sont bon marché.

L'endroit servait autrefois à accueillir les populations carcérales transférées depuis l'Angleterre. Depuis sa réhabilitation, on raconte que les couloirs du dernier étage seraient hantés par l'esprit de Jack, un transfuge qui fut pendu dans le pigeonnier qu'on peut voir sur le toit de l'immeuble.

- **Palace Hotel.** Un hôtel de luxe à trois niveaux au style fédéral, construit au centre du quartier d'affaires de Perth. L'endroit a la réputation d'être l'un des meilleurs établissements du continent. Son propriétaire actuel, Charles Atkins, investit des sommes importantes pour le moderniser avec les derniers équipements en vogue (dont une salle de cinéma). Les murs menant au réfectoire et ceux du fumoir sont épinglés de photographes de célébrités.

### Autres lieux de curiosité

- **Le Théâtre de sa Majesté.** Ce bâtiment laïque au nom insolite est la plus grande salle de spectacle du pays (deux mille cinq cents places). Son programme propose un florilège de ballets, d'opéras, de pièces de théâtre shakespeariennes et plus encore. En 1925, il est possible d'y voir Bob Thorneike donner la réplique à Percy Grainger, d'y admirer Anna Pavlova danser sur scène ou d'écouter chanter Gladys Moncreff.

- **Le Vieux Observatoire.** Ce bâtiment de briques rouges est construit à quelques

Le centre ville



La gare de Perth



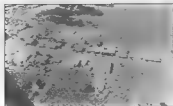
kilomètres de l'agglomération. Sa tour d'observation astronomique offre un point de vue idéal sur la ville en contrebas, ainsi que sur les étoiles. William Ernest Cooke, le responsable, est un scientifique cartésien qui n'a pas de temps à consacrer à des histoires de lues de mal cosmique. En revanche, il

voue une passion à l'étude des éclipses. La mission principale de son équipe est de procéder à la mesure du temps standard en Australie Occidentale. L'édifice est doté d'un sismographe, de plusieurs télescopes et d'un authentique canon utilisé quotidiennement pour signaler à la population de Perth

Le Théâtre de sa Majesté







## Port Hedland

Port Hedland est une ville de l'Australie Occidentale tout comme Perth. L'endroit a été découvert par le capitaine Peter Hedland en 1863.

En 1920, cette modeste ville d'un petit millier d'habitants sert principalement de port de passage, et ne connaîtra une explosion d'activité qu'à partir des années 60, avec le transport de minerais.

Les bateaux arrivent au Port de la Mangrove. Port Hedland ressemble beaucoup à une ville coloniale composée de petites maisons en bois éparpillées, avec, non loin du port, une rue principale concentrant les boutiques, séparées de l'océan par des dizaines d'entrepôts. Certaines routes sont tout de même goudronnées.

• **The Sweet Rest.** Vos investigateurs auront beau chercher ailleurs, le Sweet Rest demeurera l'unique hôtel de la ville. Booba Bender, le tenancier à moitié sourd, est un brave gars, mais il n'est pas très porté sur le confort. Situé à cinquante mètres de la bruyante gare de marchandises, avec vue directe sur le cimetière et accès privilégié à une tannerie malodorante, c'est probablement le bâtiment le moins bien situé de la ville. Le seul fait d'y trouver le sommeil relève de l'exploit : les rares ivrognes des docks qui fréquentent l'établissement saboteront toute velléité de repos chez vos investigateurs. Y ajouteront ensuite les glapissements suraigus de Lolly, l'enteraineuse, dont les vagues sonores traversent murs et tympans aussi sûrement qu'un clou chauffé à blanc dans du beurre. Si certains s'acharnent encore à trouver le sommeil, la meute de chats errants et meauliers qui a établi son territoire dans l'arrière cour devrait décider tous les insomniaques restant à abandonner les lieux pour dormir à la belle étoile en louant la compagnie des moustiques.

• **Le cimetière des Pionniers.** Difficile d'ignorer cet endroit venteux qui surplombe la ville à flanc de colline. Le cimetière des Pionniers est large et chuchement entretenu, mais la profusion de tombeaux et de pierres tombales décorées offre un contraste frappant. Les morts seraient-ils plus riches que les vivants ? En posant la question à un habitant, vos investigateurs apprendront peut-être les légendes qui circulent sur d'anciens chasseurs de perles japonais. On dit que certains se seraient fait

enterrer soi avec leur trésor, en attendant que leurs héritiers viennent leur rendre hommage avant de rentrer au pays les poches pleines de perles noires. Les défunts auraient pris des précautions pour protéger leurs intérêts jusqu'après leur mort. Cela explique sûrement pourquoi aucun pillleur de tombe ne semble s'intéresser à l'endroit.

• **Maison Dalgery.** Ce minuscule musée présente l'histoire des mines et des mineurs du siècle dernier. Une petite terrasse, située sur le côté du bâtiment rassemble un club de bridge fréquenté principalement par des retraités. Plusieurs d'entre eux sont d'anciens travailleurs de fond qui ont déjà creusé dans la région de Cuncudgere.

• **L'office des Arts.** Ce bâtiment est à la fois un musée et un magasin de souvenirs. Il propose des objets artisanaux pilbaras et quelques articles kooris. Le gérant actuel, Terrence Sweetackor, n'est là qu'en remplacement. Paradoxalement, il est d'un racisme outrageant. Marla Dustin y travaille comme guide. Elle supporte son responsable depuis deux mois et accueillera les visiteurs avec soulagement.

## Sydney



Sydney est l'une des plus grandes villes d'Australie, avec environ un million d'âmes au début des années 20. Tout comme Perth, c'est une ville très moderne, aux rues larges pour laisser passer une circulation très dense de voitures et de bus. Les policiers y font la circulation en tenue sombre et casque colonial blanc. Les styles architecturaux sont très variés, mais on retrouve en général des toits bas pour couvrir les trottoirs devant les magasins afin d'éviter le soleil aux acheteurs potentiels. Les constructions en bois sont encore monnaie courante, et hors du centre ville, les maisons dépassent rarement deux étages.

## Visites à Sydney

Sydney, une florissante métropole moderne, offre diverses facilités de recherches aux investigateurs en mal d'informations. Vous

pouvez planter dans ce décor n'importe quel établissement nécessaire à l'aventure : hôpital, auberge, armurerie, laboratoire, etc. En voici cinq :

• **L'Australa Museum.** Sur College et Williams Street. Parmi les pièces kooris figure la représentation d'une grande entité dotée d'ailes de chauve-souris et d'un œil rouge trilobé. Sur une réassise de Mythe de Cthulhu, un investigateur se souvient que Nyarlathotep adopte parfois cette forme, appelée *Celui Qui Hante les Ténèbres* ou *Vole-la-Lumière*, en particulier sur Yuggoth (en ce qui concerne notre système solaire).

La collection polynésienne compte aussi trois antiques blocs de pierre étrangement gravés. Si les investigateurs ont déjà eu l'occasion de voir des artefacts de R'lyeh ou d'une cité des Profonds, une réassise d'Inéahon établit un lien aux célestes. D'après la présentation du musée, ils ont pour origine supposée une cité engloutie et formée à l'origine, une idée commune à toute la Polynésie.

• **La State Library.** Shakespeare Place. Un test de Baratan réussit ou une lettre d'introduction des professeurs Dodge ou Cowles permet aux investigateurs d'accéder aux documents les plus anciens de cette bibliothèque. Une réassise de Bibliothèque montre que des chants appartenant aux plus anciennes traditions de l'Australie mentionnent une cité sous les sables du Grand Désert d'Australie Occidentale, une cité bâtie par des dieux qui furent, par la suite, vaincus par le vent.

• **La National Art Gallery.** Shakespeare Place. Dans la galerie Koori, une peinture sur écorce représente un homme agonisant à corps nu et à la queue. Des serpents tenant des gourins dentelés l'encerclent. Le conservateur indique que cette pièce représente un sacrifice rituel dans un culte d'adoration de la lune sous l'autel la pièce très ancienne, même s'il est impossible de dater précisément son antiquité.

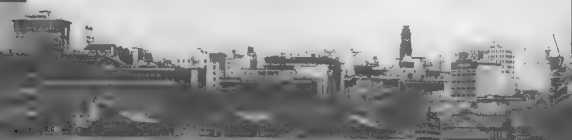


• **L'Université de Sydney.** George Street. Une fois précisé le centre d'intérêt des investigateurs, ceux-ci se voient diriger vers les professeurs Anthony Cowles (cf chapitre américain p. 55) ou David Dodge. S'ils ne connaissent pas encore Dodge, ils apprennent maintenant son existence et son adresse. À vous de décider si Dodge a pris connaissance du journal MacWhurr.



• **Sydney Observatory building.** Cet observatoire est aménagé sur une colline proche de la banlieue de Sydney. Il est doté de deux salles d'observation renfermant plusieurs télescopes coaxiaux. À l'origine, plusieurs chambres du bâtiment étaient réservées à l'astronome en chef et à sa famille.

Vue panoramique du port de Sydney





Macquarie Place

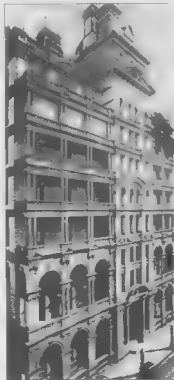
Ces pièces sont maintenant occupées par une bibliothèque spécialisée. Depuis que son activité de mesure météorologique lui a été retirée, l'observatoire n'est ouvert qu'aux landis et jeudis. Francis Douglas J., gardien, habite dans une bicoque voisine. Boiteux et protocolaire, il m'invitera tous les curieux de licher son vieux molosse (« Car casse ») à leurs trousses s'ils ne déguerpi-ssent pas rapidement.

• **Hotel Australia.** Cet immense édifice à huit étages est situé dans un quartier cher aux noctambules sophistiqués. Sa réputation sulfureuse l'a d'ailleurs rendu populaire.



#### Sortir & se loger à Sydney

• **Burlington Hotel.** Son rez-de-chaussée est occupé par un grand café fréquenté par des hommes d'affaires. Le conseil municipal est à l'initiative de sa construction. Il s'agit d'un hôtel de tempérance qui ne sert aucun alcool à ses clients. Son gérant, Marty Malone, ancien officier colonial, est amateur de jaguars et de photographie. Il donnerait cher pour savoir qui s'amuse chaque nuit à laisser ces graffiti étranges dans les couloirs de son hôtel.



442

dans le milieu du show business. A tel point que le slogan des lieux est devenu : « Tout ce que vous désirez ». Le service y est excellent mais les tarifs prohibitifs. Depuis son agrandissement quelques années plus tôt, il n'est pas rare d'y voir défiler des équipes de tournage qui choisissent la nouvelle façade « Art Deco » de l'hôtel pour mettre en scène leurs films.

• **Hero of Waterloo Hotel.** Un des plus anciens bâtiments de la ville. Cet hôtel étriqué entre deux rues surprendra les visiteurs. Sa construction remonte à 1843. A cette époque, l'endroit était un pub si fréquenté par les troupes britanniques qu'il fut décidé d'y construire des geôles destinées à garder les prisonniers pendant les haltes des troupes. Ces cellules situées dans le caveau ont été conservées pour l'amusement de la clientèle. Plusieurs légendes circulent sur l'endroit. On raconte que la nuit, un fantôme mélomane jouerait parfois un petit air sur le piano de la salle principale. Une histoire raconte également qu'un tunnel menant au port a été creusé depuis un passage secret dans la cave. Ce boyau aurait été utilisé pour la contrebande et pour le recrutement forcé de matelots.

• **Independent Theatre.** Une salle de spectacle aux mains de la pègre locale. Elle est réputée auprès du grand public pour ses matchs de boxe. Ces soirs-là, pendant que la compétition officielle fait vibrer la salle de spectacle, le hangar à marchands se transforme en lieu de paris clandestins. Il s'y déroule des combats à mains nues très violents dans une atmosphère fiévreuse. Lorsqu'on doit faire sortir un boxeur les pieds devant, Stuckey Birdman, un officier de police véreux posté à la porte de service, détourne le regard au bon moment.

• **Australia Picture Palace.** Cette salle de spectacle propose des films, des vaudevilles, des pièces dramatiques, des revues théâtrales et des spectacles de cabaret. Les investigateurs remarqueront peut-être un groupe de gens défilant avec des pancartes sur le trottoir devant l'établissement. Il s'agit d'anciens employés licenciés pour avoir manqué de respect à une diva qui se produisant sur place. L'incident met en cause la personnalité exécrable de la star, une liaison avec le directeur artistique et la perte d'une collection de miniatures d'éléphants sacrés en ivoire.

• **Palace Theatre.** Cet établissement baroque est décoré de statues indiennes et de plantes tropicales. On y donne des représentations théâtrales et parfois cinématographiques. Un grand Bouddha doré accueille les spectateurs dans le hall d'entrée. Malgré son charme, le Palace n'est pas très fréquenté, en effet, certains artistes refusent de s'y produire, prétendant que l'endroit porte la poisse.



## Cuncudgerle & L'Outback

### Quelques endroits où sortir

• **Le Bar des Mineurs.** Le bar alcoolisé fréquenté par les travailleurs de fond. La poussière rouge de l'Outback y recouvre tout, du plancher usé aux vitres, en passant par les salopettes des clients. On y vient pour trouver un contrat ou écouter les dernières histoires de pépites d'or grosses comme un œil. Parmi les habitués, on trouve trois comparses : Djordjevic, un artisan polonais vicierard, Zola un ingénieur idéaliste et Davne, le chef du syndicat local des mineurs. Derrière le bâtiment, dans une grande remise, un petit biplan attend sous une bâche. L'appareil appartient à Zola, qui l'utilise avec ses collègues pour rejoindre les puits de mine où ils sont appelés, souvent en urgence. Néed, le barman, ne dépoussière jamais les pintes, à ce qu'il dit « ça donne un petit goût de bush à la piscole ».

• **Chez Ellen.** Vous pouvez croire les ragots, Ellen a bien gagné son bar au bras de fer, et à la loyale. La patronne propose le couvert et même des chambres au premier étage. La maison ne fait pas crédit, mais les prix sont raisonnables. Ellen travaille

Un campement dans l'Outback





Un fermier donne à boire à un kangourou directement depuis le pis de la vache

avec deux bushmen qui s'occupent du service et de l'entretien. Derrière le bar, sous une carabine Winchester accrochée au mur, on peut découvrir un pot plein de billets. Ellen accepte tous les paris pour deviner son véritable nom de famille.

• **Horseshoe Bar.** Un bar perdu, tenu par Alexandrino, un Mexicain couvert de cicatrices, et sa femme Theresa. L'endroit est crasseux et empesté la transpiration. Vu la faible affluence de clients, Alexandrino a été obligé de diversifier ses activités. Il vend du gasoil et des souvenirs pour les touristes. Le bar exigu est rempli de colli-

fichets et bibelots de mains au goût très local, avec des restes de croûtes. Le patron est aussi un chasseur de dingos hors pair. Il proposera systématiquement l'achat d'une peau de dingo de bonne qualité à tous ses clients. Alexandrino adore les bottes colorées. Il proposera un troc à celui qui portera de plus belles bottes taille 10 (44 en équivalent européen) que lui.

• **Rail House.** Il s'agit d'un bar situé juste à côté du train, ne fait que vingt ans, près d'une écurie. Il y a une sonorité terroir. Le bar est un arrêt obligatoire de remplissage d'eau pour les locomotives à vapeur.



ou les diesels à refroidissement par eau. Erik Osborn, le tenancier, a l'habitude de servir des « bobbies » (1,7 l) de Cascade Brewery (une marque de bière australienne) dès que retentit le signal sonore que lui donnent les chauffeurs de train avant d'arriver en gare (un sifflet par consommation). L'endroit attire parfois quelques clients et voyageurs moins pressés. Ces derniers temps, Erik est préoccupé de ces bandits qui ont attaqué le train de marchandises à 34 passent parfois le racketter. Il s'en est acheté un colt et une pelle flamboyante pour tenter de régler l'histoire personnellement.



La banque et le bureau de poste à Coober Pedy Opal Fields dans le sud de l'outback australien.

#### Autres lieux d'intérêt

• **The Last Stand.** Ce tripot improbable est perdu au milieu du bush. Il propose de la nourriture séchée et de l'eau pompée à la source sur laquelle il a été construit. Il y a parfois des bières chaudes dans la glacière derrière le bar. Sa particularité c'est son patron, Bundy. L'homme a perdu la tête il y a quelques semaines, à la mort de son chien (« Indiana »). Il passe ses journées égarées à le chercher dans les environs et à chasser, tout en laissant son bar sans surveillance. Dans la bicoque, seuls quelques chats peints à des clous donnent des instructions à des clients de passage. Il y a toujours un opossum ou un chien de prairie fraîchement tué et cloué sur la porte (pour appâter « Indi »). À la nuit tombée, Bundy rentre avec son gibier du jour. Ces journées de chasse ne sont pas tendres avec ses chemises, qui sont de plus en plus maculées de sang.

• **Le Cirque Zabollone.** Il s'agit d'un cirque itinérant qui se déplace de ville en ville à l'aide d'un convoi de camions et de roulotte. Sa troupe arpente l'ouest de l'Australie par étapes de dix jours. Les attractions proposées sont typiques d'un cirque de l'époque. Des trapezistes à l'assaut du sabre en passant par les clowns, les dompteurs de fauves (trois lions et un tigre), les acrobates et les jongleurs. Les représentations sont données à la tombée de la nuit. Dans la journée, le directeur fait visiter son petit musée des horreurs à ses hommes courageux. Les membres de la troupe dénichent aussi de petits boulots diurnes dans les villes qui les accueillent. Le cirque arrondit ses revenus avec un spectacle grivois assez troublant où Rita et Lisa, des sœurs siamoises, s'effeuillent en musique.

Une maison typique de l'outback.



• **La Ferme Russel.** Le vieux Alan Russel est un ancien armateur naval, reconverti en éleveur de kangourous. Sa ferme ressemble à une place forte, et pour cause : ses voisins menacent ses bêtes aussi implacablement qu'une meute de dingos affamés. C'est un fait, les kangourous ont une épouvantable réputation dans la région. Alan doit régulièrement faire face à la virulence des gens du coin, en particulier celle des agriculteurs. Il prétend qu'il élève les bêtes pour leur viande, mais il n'en est rien ; il éprouve tout simplement une grande affection pour ses compagnons à poche. Seuls les animaux les plus vieux sont chantablement abattus et parfois vendus à des boucheries locales. Alan a besoin de main d'œuvre, il n'hésitera pas longtemps avant de proposer aux investigateurs de l'aider à la ferme.

## Centres d'intérêt

### Ethnies

Abos, Aborigènes et Kooris dans les années 1990, la population indigène de l'Australie en est venue à préférer le terme « Kooris » (pour se désigner elle-même) à celui de « Aborigènes », jugé par trop chargé de connotations racistes. Le terme Aborigène néglige ainsi toute appartenance ethnique pour ne souligner que l'aspect primitif. Koori est donc devenu l'équivalent australien de Maori pour la Nouvelle Zélande. Ce terme est relativement abusif puisqu'il dérive en fait du nom d'une tribu de l'Australie orientale, mais il est malgré tout de plus en plus utilisé comme étiquette neutre. Le terme « Abo », une abréviation d'Aborigène, est maintenant ressenti par la plupart des Australiens comme méprisant et impoli, comme un équivalent du mot « Nègre » tel qu'il est généralement compris dans la sphère linguistique anglo-américaine. Dans l'Australie des années 20, la situation

est bien sûr différente. Entre Blancs, des mots comme *nègre*, *macaque* ou *pire*, sont couramment utilisés dans la conversation. « Natif » est parfois employé et les termes « Aborigène » ou « Abo » trahissent plutôt une éducation supérieure. Dans ce recueil, les indigènes australiens sont appelés « Kooris » quand c'est le narrateur qui s'exprime et généralement « Abos » quand un Australien de la période est cité. L'installation des Blancs le long des côtes s'est traduite par l'extermination des Aborigènes qui y vivaient et l'on ne sait pas grand-chose de ces tribus. Depuis l'expédition de Thomas Cook (1770), la population indigène a été réduite à quelques cent soixante-dix mille individus, la moitié de la population originelle estimée. Même s'il y a eu quelques importations de main-d'œuvre asiatique, les strictes lois d'exclusion de 1901 ont ensuite limité l'immigration des non-Blancs à presque zéro.

### L'origine d'Uluru (Ayers Rock)

Situés en gros dans l'alignement des monts Olgas (Katajura, ou « îlots nombreuses »), Ayers Rock et le Mount Connor sont deux monolithes qui dominent les étendues plates et sablonneuses de l'Australie Centrale. Ces deux rochers colossaux sont des éléments capitaux dans la mythologie aborigène de l'endroit. Avant 1940, la seule façon fiable de s'y rendre était à dos de chameau, avec des guides aborigènes. La région est constituée d'étendues pierreuses désertiques et de lignes de dunes parallèles qui s'avancent dans le sens de leur longueur, poussées par les vents dominants. Avant 1948, le nombre de Blancs ayant escaladé le rocher tenait largement sur un bout de papier roulé dans une bouteille déposée au sommet. Les Aborigènes le connaissent de haut en bas depuis des temps immémoriaux et servaient de guides. Ayers Rock mesure environ trois kilomètres de diamètre en son point







à plus large, sa circonférence est environ-  
 | vement de neuf kilomètres, et vu de dessus, il  
 | s'offre vaguement la forme d'un cerf-volant.  
 | Sa couleur naturelle est rouge brique ; il est nu  
 | de toute végétation, exception faite de quelques  
 | malheureux figuiers agrippés à des fissures. Sur  
 | sa surface rugueuse, de nombreuses vasques  
 | rocheuses recueillent l'eau de pluie ; certains  
 | de ces bassins sont permanents. Les ruissel-  
 | lements s'écoulant des rochers font apparaître  
 | au cœur du désert de sable rouge une étroite  
 | frange de terres moins arides attirant la faune.  
 | Il n'y a pas d'oasis dans ce pays, on n'y trouve  
 | que quelques sources en suivant le vol vespéral  
 | des oiseaux, les traces des animaux ou les Sen-  
 | tiers du Reve.

En Aicheringa, Uhuru était une colline de sable  
 basse. C'est l'histoire du roc qui a modelé ses  
 formes. Les batailles entre les Kuniya (serpents  
 | à six têtes) et les Luru (serpents venimeux),  
 | ainsi que celles qui ont opposé les Mala (l'envieux-  
 | valhalla) aux Wintahyka (hommes-graines  
 | de Mulga), les efforts de Kandju, le lézard à  
 | la langue bleue, pour retrouver le boomerang  
 | qu'il avait perdu, et les corps de Tjinderi, Tjin-  
 | deriba, la femme-bergeronnette et ses enfants  
 | tout cela demeure dans les diverses configura-  
 | tions rocheuses. Les longues rainures striant le  
 | dessus du rocher ont été laissées par la fure des  
 | Mala devant Kurpaninga, un mauvais esprit-  
 | dingo créé par les Wintahyka en riposte à une  
 | offense des Mala qui avaient refusé d'assister à  
 | une cérémonie.

Il reste aussi sur le monolithe les formes pi-  
 | nées des cadavres et des débris qu'ont laissés  
 | les nombreux combats qui ont fait rage à  
 | cet endroit, à côté d'autres restes, vestiges de  
 | campements plus pacifiques. La dépouille de  
 | Tjinderi, qui fut perçue par la lance d'un Luru,  
 | est devenue une grande roche. Non loin de  
 | là, des cailloux plus petits sont ses enfants qui  
 | reposent près d'elle. Elle garde une grotte qui

recèle quatre petites pierres jadis, ce furent  
 des nourissons. Cette excavation renferme  
 une inépuisable réserve d'enfants-esprits ; ils  
 | deviendront des enfants humains, s'ils peuvent  
 | trouver une femme qui les engendrera. Les élé-  
 | ments les plus dramatiques de cette archéolo-  
 | gie mythique sont les hostilités entre les Mala  
 | et les Wintahyka, et entre les Kuniya et les Lira.  
 | Une femme kuniya fut tuée alors qu'elle tentait  
 | de protéger son nouveau-né. La moribonde  
 | cracha alors l'Arulowita. L'essence de la mort et  
 | de la fièvre. Ses restes funéraires se sont méta-  
 | morphosés en une caverne dans laquelle les  
 | rituels de l'Arulowita sont encore en suspens.  
 | La tradition voulait que les femmes s'y rendent,  
 | car l'on croyait que Pulan leur donnerait la  
 | grâce d'enfanter plus facilement. Mais pour les  
 | hommes, l'endroit était mortel.

Les Kuniya furent finalement vaincus, et les  
 | survivants se donnerent la mort. Les Luru firent  
 | encore d'autres ravages, puis ils furent balayés





par les Punglunga des Olgas (Katatuta). Entre ces hauteurs et Ayers Rock, le trajet est jalonné de chênes du désert qui sont autant de « trys » d'un autre temps, d'une tradition : leurs traces sont devenues les profonds dessins qui marquent la face sud-ouest. Les javelots que l'on lança de part et d'autre laissent sur le sable des impressions qui sont à présent les marmottes de géant trouant l'abrupte face de la filasse. La piste d'un guerrier kunya blessé dont la mort marqua le tournant de la bataille a donné le lit d'un cours d'eau ; et fendrait où il a rendu le dernier souffle, trois bassins dont l'eau fut son sang. Les corps des derniers membres de la tribu sont maintenant des blocs de pierre, et les figuiers qui s'y accrochent, leurs chevelures. Le pauvre vieux Kunja, le lézard à la langue bleue, lança un boomerang sur Ayers Rock de

purs les Olgas et il le perdit... Cela le jeta dans une telle colère qu'il se mit à creuser des trous et des crevasses spectaculaires dans les parois rocheuses en poursuivant sa quête malheureuse. Il finit par en, gagné par une rage si noire que son ventre en creva ; ses intestins se repandirent et il mourut. Il est toujours là, métamorphosé en pierre.

Ayers Rock et les Olgas sont encore habités par d'autres créatures, les inaccessibles et mystérieux esprits serpents wonambi. Seuls parmi les esprits qui peuplèrent le roc et ses environs dans l'Alcheringa, les Wonambi n'ont pas contribué à sa forme actuelle. Ils se contentent d'écouter, au sein des profonds bassins «... » d'Ayers Rock et de Walpanya Gorge.

Il ressort de diverses légendes sur les Olgas (chaîne d'une trentaine d'énormes dômes rocheux arrondis) que trois d'entre eux seraient les corps transformés d'Euro, Kangourou et Hibou. Les autres seraient, pour la plupart, les campements désertés des Punglunga, ainsi que les ossements du dernier d'entre eux. Les derniers auraient été les campements des femmes-souris, mais leur histoire s'est perdue avec la tribu qui savait la raconter. Entre le Mont Connor et Ayers Rock, la distance est à peu près d'une centaine de kilomètres, et entre Ayers Rock et les Olgas, d'une trentaine de kilomètres.

## L'Alcheringa

*Bien que s'inspirant (avec beaucoup de respect) des croyances traditionnelles aborigènes, la version de l'Alcheringa proposée ici est une réécriture du mythe destinée à jouer le rôle*

### Le temps du Kéve

Les Aborigènes sont probablement les rêveurs les plus expérimentés qui soient au monde, car ils sont la seule race qui mêle ses rêves à la réalité. Ils croient que leurs esprits

## Une liste d'esprits

Voici un petit échantillonnage de créatures intéressantes, tirées de la mythologie aborigène. Aucun de ces esprits ne peut péir de mort naturelle : bien qu'ils puissent être tués. Pour la plupart, ont mentionné la région où l'on parle de lui.

- **Ankarrak** : peuple serpent merveilleux qui combat les Wandura dans le Temps du Rivage. Ce sont des sorciers puissants (Australie du Sud).
- **Bunyip** : voir le scénario « Rivage du Bunyip » pour toute information sur cette créature.
- **Dévoreuses d'hommes** : esprits féminins qui attaquent les hommes pour les tuer ou pour satisfaire leurs appétits. Parmi elles, Abba (modeste) transforme les hommes en bêtes. Neko-Gunk est une horrible sorcière et Baga est d'une grande beauté, mais elle a des patins griffus au lieu de mains. (Tout le continent).
- **Elaaba Wunda** : un mystérieux esprit porte ce nom en Nouvelle Galles du Sud. Si l'on en croit les empreintes qu'il laisse au sol, il semblerait qu'il n'ait que deux orteils à chacun de ses énormes pieds.
- **Jambuwai** : l'homme-tonnerre est un exemple important d'esprit non totemique. Il provoque le tonnerre en lançant sa massue à double tête et lorsqu'il marche dans la mer, il crée la tempête. Il est créé un site sacré en l'honneur d'un collier de sa massue. En l'honneur du Nord, on lui impute la tradition totemique la responsabilité du Cyclone Tracy (Territoire du Nord).
- **Jannaka** : hommes-onzeaux aux pieds d'éléphant qui chevauchent des wily-wilys (éléphants de poussière). (Australie Centrale, Australie du Sud et Australie Occidentale).
- **Jugi** : énorme chien-esprit noir (Rivière Darling).
- **Kadimakaras** (Kadi-makaras) : étranges monstres qui vivent dans le ciel et qui peuvent passer de ce domaine sur la terre en empruntant les énormes arbres qui soulèvent la voûte céleste.



Un jour ils se trouvaient à terre, les trois arbres par lesquels ils avaient coutume de faire l'escalade tombèrent et ils furent pris au piège. Ils moururent un à un. Il est dit dans les légendes que le couvert des arbres qui constituait le ciel ombrageait la terre, de sorte que le pays était verdoyant et luxuriant, mais lorsque les arbres disparurent, l'ombre ne fit autant et le pays se transforma, devenant aride comme il l'est à présent. Après la destruction des arbres, les petits trous que la voûte de feuillage avait percés dans le pays céleste grandirent en taille et en nombre et finirent par se toucher. Le pays céleste cessa alors d'exister et tout le ciel devint un seul et immense gouffre, appelé Pui Wipoana, « le Grand Trou ». On pense que cette légende est une explication à la présence d'ossements fossiles de la faune préhistorique, que l'on trouve à l'air libre le long des berges asséchées et dans les cuvettes salines des régions désertiques, (Australie Centrale et Australie du Sud).

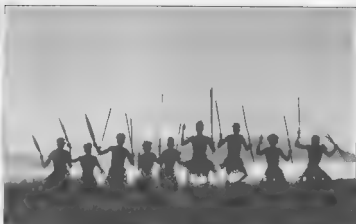
• **Kurpaninga** : méchant démon-dingo qui lui créa dans le Temps du Rivage Kurpaninga est entièrement glabre, exception faite d'une crête de poils rade le long de sa colonne vertébrale et d'une touffe à l'extrémité de sa queue. Ses dents sont très nombreuses et très pointues, et les chairs des femmes des Grandes Merges lui emplit d'une malice si grande qu'elle peut durer jusqu'à la fin des temps. (Australie Centrale)

• **Minks** : ces esprits chasseurs exotiquement habillés sont les habitants originels de l'Australie du Nord. Ils sont grands et minces comme des jagouettes et le monde soufflé de vent les dégage de s'élever hors de leurs rochers, car ils craignent qu'il ne les emporte. Ce sont eux qui ont appris aux hommes à se servir de lances et à chasser les kangourous. Les peintures mêmes les plus anciennes conservées à ce jour datent probablement de vingt mille ans. (Australie du Nord)

• **Morku Kus Luan** : l'esprit le plus doux de la mythologie aborigène. Il est l'Esprit du Long Gorge littéralement « l'esprit Longue », le sorgho sauvage, ou constituant la nourriture principale des tribus de l'intérieur avant l'arrivée des Européens. On ne dit qu'il est d'une douceur délicate. On ne se souvient plus guère de lui, il présente (intérieur).

• **Les Morts** : pour une raison ou une autre, certaines personnes ont été mises dans l'impossibilité de mourir dans des conditions convenables et leurs esprits erraient sur la terre, nous faisant bien souvent de mauvaises réminiscences (exemple de cette sorte d'esprits, les Morts de l'Ezra de Victoria). Dans le territoire du Nord, l'Agua ressemble à s'y méprendre à une personne normale, mais si on la tue, son corps s'écroule. Les Morts récents veulent rester à proximité de leurs ex-compagnons, mais si l'on les chasse, les sorcelleries et les exorcismes sont efficaces contre les brépasseurs qui n'ont pu braver le repos, mais seuls ces héros peuvent les tuer. (intérieur)

• **Muejehangs** : m-poissons m-hommes, ces créatures hybrides sont manifestement des Profonds des antipodes. Ils grandissent jusqu'à atteindre des tailles énormes et sont d'ordinaire drapés d'écaillés. Leur puissance est si grande qu'ils se caressent jusqu'à ressembler à des arcs d'argent qui flottent sur l'eau.



vont en Alcheringa après le trépas, ce qui leur permet d'échapper philosophiquement la mort comme peu d'Européens savent le faire. L'Alcheringa est le monde onirique du continent australien. Il obéit en partie aux mêmes lois que les Contrées du Réve. Les restes de Lovecraft seuls les rêveurs expérimentés ou ceux qui possèdent à défaut certains objets magiques peuvent s'y rendre. Les armes et la technologie y restent celles des tribus aborigènes d'aujourd'hui.

On date de quatre-vingt mille à quarante mille ans la première apparition d'êtres humains en Australie. L'Alcheringa a conservé la forme primitive que celle-ci avait alors : ses limites étaient celles de la Grande Australie qui s'étendait presque jusqu'aux confins de l'Asie, comprenant d'actuelles îles qui en ces temps-là étaient les hautes cimes de chaînes montagneuses, et qui furent englouties lorsque les océans envahirent les Plaines d'Arafura et de Carpentarie.

Par Grande Australie, il faut comprendre toute l'Australie actuelle (y compris la Tasmanie et les îles du Détroit de Bass), la Nouvelle-Guinée et deux millions et demi d'hectares à présent immergés. Elle s'étendait lorsque les mers commencèrent à monter (sur les côtes escarpées du nord, elles devaient jusqu'à cinq kilomètres de terre par an), il y a vingt mille ans. Le climat changea, de sec et modéré, il devint semblable aux conditions météorologiques actuelles. Les océans cessèrent de monter il y a environ sept mille ans.

L'Alcheringa fondamental, dont découlent toutes les variantes, ressemble au continent qui existait voici quarante mille ans. L'environnement du climat était alors plus sec, mais aussi plus modéré. Les régions maintenant arides étaient de belles étendues de prairies fertiles, entrecoupées de marais, de lacs et de collines ou de montagnes couvertes

d'épaisses forêts. Des volcans étaient en activité dans l'est et le continent le plus austral était recouvert de glaciers.

La faune de l'Ère des Glaciations paît dans des plaines luxuriantes. Des rivières paresseuses reflètent des lacs, qui ne sont que des cuvettes desséchées dans notre monde actuel. Des chaînes de montagnes se dressent, retournées maintenant en poussière depuis bien longtemps. Au flanc des collines, les bêtes australes et les fougères arborecentes de quinze mètres de haut se disputent à la flore qui les remplacera quarante mille ans avant notre époque : eucalyptus, acacias et casuarinas. Dans la touffeur de la jungle, prolifèrent des espèces végétales d'une indéchiffrable étrangeté, obscures formes sans fleurs d'un âge révolu. Des volcans couronnés de vapeurs vomissent des laves incandescentes. Dans le lointain sud, des coulées de glace titaniques ensevelissent la chaîne de montagnes qui deviendra une île sept mille ans avant que nous ne la connaissions.

Les hommes blancs sont des intrus extrêmement récents en Australie ; ils n'y sont venus en force qu'il y a deux siècles. Comme c'est le cas pour la technologie moderne au sein des Contrées du Réve, leur réalité n'est pas encore « fixée » en Alcheringa (voir paragraphe « nourriture, vêtements et équipement » dans le chapitre « Clés pour entrer dans les Contrées du Réve » du supplément à L'Appel de Cibulbu. Les Contrées du Réve). Les choses étranges susceptibles d'advenir sont pour eux plus nombreuses encore que d'ordinaire.

En Alcheringa, le temps est sans rapport avec celui du monde réel. Ce dernier avance, recule, ou reste simultané lorsque le Réveur s'y trouve. Après tout, Alcheringa veut dire « éternel Temps du Réve ». Toute chronologie y est absurde.

Le soleil est une femme qui cherche son fils perdu, brandissant un flambeau pour éclairer



dez au joueur d'effectuer un test de Volonté après le retour de son personnage. S'il est réussi, ce dernier se souvient de ce qu'il lui est advenu lorsqu'il se trouvait en Alcheringa. Dans le cas contraire, les expériences et les découvertes qu'il avait pu faire là-bas restent floues dans sa mémoire. Confiéquez les notes que le joueur conserverait sur les troupes de son personnage, et déniez à ce dernier tout gain d'expérience durant l'épisode, retenez, en revanche, les changements concernant les compétences *Mythe de Cithuën* ou *Rêver*.

Il se peut qu'un personnage soit réveillé avant que son Temps de Réve soit révolu par un bruit fort, peut-être, ou quelque autre nuisance dans le monde de l'éveil. Pour demeurer assoupé, l'investigateur doit alors réussir un test de Volonté. Un personnage peut être ainsi extirpé d'Alchérie par des événements appartenant au monde de l'éveil ; mais, inversement, il est impossible pour un rêveur de s'éveiller volontairement, bien que certains événements puissent le forcer à émerger de son sommeil.

Un personnage regagne des points de SAN en Alchernga suivant le taux normal énoncé dans les règles de base de *L'Appel de Cthulhu* lorsqu'il défait monstres ou ennemis.

Les divers revers de fortune pouvant survenir en Alchermiga ont les mêmes conséquences que dans les Contrées du Rêve ; les profits et pertes de SAN sont identiques, en subissant toutefois quelques modifications en accord avec l'expérience aborigène (par exemple, il n'existe chez eux aucune tradition parlant de cheveux devenus blancs en une nuit, ni aucun concept correspondant à un couloir ou une porte fermée).

Si, au cours d'un songe, un investigateur périt en Alcheringa, il se réveille en sursaut dans son lit d'ici-bas, perdant 1D20 points de SAN, ainsi que la faculté de pouvoir jamais revoir l'Alcheringa. Les investigateurs aborigènes seront persuadés que leur mort physique est imminente.

Le *Savoir Onirique* n'est ici d'aucun effet. Rien ne sert de connaître les créatures ou les lieux des Contrées du Rêve lorsqu'on se trouve en Alcheringa et vice-versa. La compétence : *Savoir Onirique* sur l'Alcheringa fonctionne comme substitut.

Il n'existe aucune compétence comparable à Réver dans « Les Contrées du Rêve ». Par contre, les personnages aborigènes peuvent en utiliser une nouvelle, intitulée *Chant du Rêve*.

Il convient de ne pas sous-estimer l'importance du monde du rêve que peut posséder l'esprit d'un sorcier ; les autres ne peuvent y entrer de leur plein gré, mais ses pouvoirs maléfiques peuvent les y attirer par la contrainte ou la persuasion.

## Leurre en Alcheringa

Le sujet ressent un curieux détachement, comme si son corps flottait à quelque distance du sol (tribus de Mornington Island) et son regard distingue le paysage sur des kilomètres. Cette impression s'estompe dès que son intérêt se fixe sur quelque chose, le rêveur se retrouve alors au cœur de ce qui a attiré son attention : que ce soit un combat, un troupeau d'animaux ou de monstres, ou un volcan en activité. Les personnes qui tiennent quelque objet magique sont, par hypothèse, intéressées par la première chose qui parvient à leur perception ; leur joueur doit réussir un test de Savor Omnique sur l'Alchermagie pour leur éviter de porter leur attention sur une situation potentiellement délicate.

Au fur et à mesure que le rêveur s'avance dans cette contrée, il se sent gagné par une confusion croissante. Les choses changent avec une effroyable rapidité : tout sensible devenu de plus en plus ancien. Des volcans crévent le sol à une allure terrifiante. Des vallons verdoyants se transforment en déserts ravins. Des océans envahissent de vastes étendues de terre, puis refluent. Des monstres préhistoriques surgissent, venus de nulle part, puis disparaissent. La terre ressent la présence des Blancs et les rejette incolorablement : ce monde n'est pas le leur. Le Savor Onirique permet parfois une relative stabilisation de cette mouvance, au moins pour quelques instants : parfois aussi, on y parvient moyennant un jet en Chant du Rêve : tout dépend de la situation. Il suffit d'un jet réussi pour pouvoir bénéficier de cette accalmie.

Un jet réussi en Chant du Rêve stabilise le décor : il ne le change pas. Si les des sont lancés au moment où le pays révèle la forme d'une jungle infestée de dinosaures, il restera un enfer vert jusqu'à ce que le gardien décrète que le paysage est revenu à son instabilité première. L'immobilisation dure aussi longtemps que le désire le gardien, et si cette durée est sans importance, la stabilisation cesse lorsque 1D6 rencontres significatives se sont produites (au gardien de déterminer si un événement est significatif ou non).

Sans aide, les Blancs ne peuvent s'immerger dans ces contrées. Ce qui est bien contraignant pour ceux qui, nuit après nuit, dorment en gardant toutes prêtes leurs compétences oniriques... (d'autant plus qu'un jet en Réve ayant pour résultat 01 peut leur laisser entrevoir quelque démonstration brève — et déplaissante — de leur existence effective. Les Blancs sont les envahisseurs, les intrus. Les Contrées du Réve ont leur antichambre : c'est la Caverne de la Flamme , de même, l'Alcheringa possède son rituel d'entrée, au cours duquel le bon grain est téné de l'ivraie... « Pas de chance, petit Blanc ! »)

En général, les rêveurs aborigènes cherchent à entrer en Alcheringa dans un but spécifique : ils veulent parler à quelque esprit d'un problème de sorcellerie, de prophétie ou de religion ;

pures au monde, des Messieurs sans doute à la gloire qui accompagnent des esprits. Lorsqu'un certain mirage apparaît dans le désert dominant l'immensité que le paysage se desolée et flote à l'envi, les hommes se rassemblent autour du feu du camp et se rassembler un chant dont le pouvoir est d'abord de remettre les arbres en place puis de chasser les Ninyas pour qu'ils retournent dans une demeure solitaire. Les femmes et les jeunes filles jouent à l'inverse, appeler les Ninyas pour un temps très bref pendant la saison chaude afin de leur venir une brève rafraîchissante. (Auriane Contino)

\* Namarrhon l'Esprit de la Foudre sur ses genoux repose les haches de pierre qu'il précipite lorsqu'il veut provoquer des éclairs. S'il est pris de colère, il peut causer de violents orages. L'un de ses sites à une cinquantaine de kilomètres de la petite ville d'Ompelli, est le plus craint et le plus respecté de toute la région, tant est profonde la terreur qu'inspire l'Esprit de la Foudre lorsque son territoire est profané.

• **Ngarangs** : ces créatures vivent à l'intérieur des proboscées qui affectent les énormes zones des deux sommets. Leurs chevelures dours barbes sont longues et flottantes et leurs bras dominés et déformés avec des jonctures ressemblant aux nœuds des tranches d'arbres. Ils happent les êtres humains dans leur anse pour les y dévorer. Sud-Est

\* Petites personnes, parfois sur la condition existentielle des croyances relatives à des races naines maléfiques, méfiantes, ou tout simplement indolentes.

Nes noms. Metternich, Gramscini et  
Guglielmi désignent une race du poten-  
tiel rural, les porteurs des griffes en guise  
d'ongles, les harlots du poil, couverts  
de fourrure, les chasseurs et vivant  
de préférence les assises brédoues.  
Gramscini se souvient de ce qu'il a vu  
quand il s'enfuit dans un grand yacht, brul-  
lant ses richesses et se réfugiant dans le  
ciel, se posant sur le capot. Guglielmi  
est un esprit sans peur, se cache dans les  
points d'arrêt, et dans les ombres. On ne  
aperçoit jamais rien au vol ou à l'arrêt.  
des cerises qui coulent su, onde dans  
aqueux il a plongé un sautoir de pous-  
siers mélangés, étincelle ou à la cour, ou  
des fils, ceux qui tombent après qu'il se  
soit assis, derrière un arbre.

Les Hells demeurent dans le roc. Ils provoquent les rires au combat et on ne peut jamais les vaincre.

Les 7 ronds sont de minuscules et frêles esprits vivants dans les arbres.

Les Aït Traïguen dans le centre et du sud de l'Australie mesurent une cinquantaine de centimètres et ils sont coriaces comme du bois de fer. Ils ne font pas de feu par crainte de leurs ennemis et mangent leur viande crue : s'obtient les mieux et le plus profond de leurs tenebreuses fourmis et et leur font subir l'honneur d'une immolation soignée.

• **Punglungas** géants canchales du Temps du Rêve. Ils peuvent marcher et effleurer le sommet des dunes plus vite qu'un orseuil, ne peut voler. Un seul avant rattrapé du Temps du Rêve, alors en manquant son saut d'un sommet des Olgas sur un autre (Olgas Australie Centrale).

• **Quintars (Quinten)** : ces esprits gardent les grottes et les sites sacrés. Sur les parois rocheuses, ils sont généralement représentés avec d'énormes yeux fixes et des bras grands ouverts. Lorsqu'ils attaquent, ils violent dans les airs et frappent la victime dans le dos avec les lances de pierre fautes à leurs coudes et à leurs genoux. (Péninsule d'York)

• **Serpents** : outre le Serpent Arc-en-Ciel, on comprend nombreux sont des monstres apéniens qui hantent les contrées de leur demeure et de leur terreur. En voici quelques exemples : Tohoroo (le Grand Serpent de la Plaine de Nullarbor) ; Myn-de (État de Victoria) ; Wonambi (Territoire du Nord) ; Bokung (Australie Centrale) ; Wawa, Yero et Ungud (Ouest) enfin Lu Lumer et Lumar, (Nord-Ouest).

Ces pythons énormes vivent souvent dans l'eau et ont des pouvoirs de sorcellerie. Ils ont également recours à l'aide du Serpent Arc-en-Ciel lorsqu'ils sont offensés. Beaucoup d'êtres au présent des caractères composés des dos armés d'échelles en dent de saie comme les crocodiles, par exemple, ou des membres rudimentaires des barbes, ou des organes génitaux humains (de l'un ou l'autre sexe, voire des deux).

Les Kurmas sont des créatures-serpents à dos de crocodile portant de longues barbes rouges. Ils vivent aux extrémités des arcs-en-ciel et on ne les trouve que

ou bien, ils veulent acquérir certains pouvoirs d'action, pour mener une attaque par sorcellerie, par exemple. Après sa mort, un Aborigène vit en Alcheringa ; soit de façon définitive, soit à titre provisoire, en attendant de renaître. L'Alcheringa est sa demeure. Celui qui meurt hors de la terre de ses ancêtres voit aussi mourir ses chances de jamais trouver le chemin de son havre spirituel.

L'introduction d'un Aborigène en Alcheringa se fait grâce à l'enseignement que lui ont dispensé ses aînés (en grande partie, lors du passage minantique à la puberté), et avec l'aide de son totem. Ce dernier diffère des totems des Indiens d'Amérique. Pour un Aborigène, l'animal ou le végétal avec lequel il entretient une relation privilégiée n'est que la représentation de son totem personnel ; tous deux descendent en fait du même esprit ancestral, qui vivait dans le Temps du Rêve et vit toujours en Alcheringa. C'est cet esprit humano-végétal/animal qui constitue le vrai totem.

L'homme blanc, quant à lui, n'a ni tribu ni totem, et n'a eu accès à aucune initiation. Il ne lui reste que deux alternatives pour se faire introduire dans ce monde. Soit il devient un objet du Rêve, qui lui confère une chance d'atterrir

égale à son POU, éventuellement accompagnée d'autres pouvoirs. Soit il y pénètre grâce à l'entremise d'un wuruman, ou sorcier aborigène. Les wuruman étant généralement considérés comme malveillants, y compris envers les autres Aborigènes, il est à craindre que s'ils envoient un Blanc dans le Temps du Rêve, ce ne soit pas sans quelque venimeuse arrière-pensée.

## Les entrées

L'Alcheringa est un monde à la fois terrestre et céleste, quelques points d'intersection, qui sont les sites sacrés. Les mythes de la création en ont donné l'emplacement de ces lieux, et les devoirs religieux permettent de veiller à ce que le pouvoir et l'énergie venus du monde spirituel du rêve soient transférés à la Terre. Qui peut dire les désastres qui adviennent lorsqu'un plus personnel ne se souvient pas de l'Alcheringa ?

Le Mont Connors, les Olgas et Ayers Rock constituent probablement une des voies de pénétration physique en Alcheringa, l'entrée la plus vraisemblable étant un point d'eau nommé Uluru (comme le rocher) et situé sur la table rocheuse d'Ayers Rock. Ce passage s'infiltre au travers d'un réseau de cavernes souterraines mondiales reliant les trois lieux, et les rêveurs qui l'empruntent devront affronter ou esquiver les Wonambi de qui c'est la demeure, ainsi que d'autres menaces, en particulier du côté des entrées du Mont Connor ou des Olgas. Pour un homme blanc, il est impossible de passer physiquement en Alcheringa sans une assistance aborigène.

Les accessoires transportés physiquement en Alcheringa subissent les mêmes règles que dans les Contrées du Rêve (chapitre « Clés pour entrer dans les Contrées du Rêve », paragraphe « Comment emporter des accessoires » pour les Contrées du Rêve, et chapitre « Dans les Contrées du Rêve », paragraphe « Emporter ses vêtements et son équipement » pour Les Contrées du Rêve Revivantes). Les objets modernes se transforment en produits traditionnels des tribus, et ne réintègrent pas leur forme d'origine lorsqu'ils reviennent dans ce monde-ci.

## Savoir onirique sur l'Alcheringa

Les pourcentages de cette compétence représentent la connaissance relative qu'un personnage peut avoir de l'Alcheringa. Il peut posséder quelques notions sur un de ses lieux, comprendre un incident en rapport avec lui, décrire une de ses créatures, et reconnaître si certaines entités particulières appartiennent ou non au Mythe de Chululu. Le Savoir Onirique sur l'Alcheringa augmente en fonction des jets d'expérience, comme toute autre compétence.

Mais il diffère du Savoir Onirique des Contrées du Rêve Terrestres, et pas plus les techniques que les pourcentages de l'un ne sont transférables à l'autre.





La Savoir Onirique sur l'Alcheringa est un lien significatif avec le Mythe de Chulhu (ce en quoi il se distingue du Savoir Onirique des Contrées du Rêve) ; une augmentation de la compétence en Mythe de Chulhu n'influe pas d'accroissement en Savoir Onirique sur l'Alcheringa.

Sa chance de base est nulle au début. Bien peu d'investigateurs seront à même de persuader de leur valeur les anciens des tribus et de satisfaire aux divers niveaux d'initiation (ce qui nécessite 100 ans). Mais il existe d'autres sources où puiser le Savoir Onirique sur l'Alcheringa : les ouvrages sur la mythologie aborigène (qui donnent quelque idée des monstres et rencontres de hasard que recèle l'Alcheringa), et les histoires que l'on raconte aux enfants. Ceci étant, on ne décernera que parcimonieusement des points sur la base de notes ou de déductions académiques. Les non-Aborigènes qui n'auront pas été guidés par les anciens de la tribu et longuement initiés aux mystères du Temps du Rêve ne recevront jamais plus de 1010 points.

## Chant du Rêve

Les Aborigènes connaissent des chants avec lesquels ils peuvent persuader les entités du

Temps du Rêve de s'en aller, ou de croire ce que leur disent les paroles. Il existe également des incantations qui apportent assistance à celui qui les chante, en stabilisant pour sa perception les paysages mouvants de l'Alcheringa.

Les Aborigènes se voient accorder une chance de base égale à leur POU individuel. Un personnage ne peut avoir recours à cette compétence avant que son score en Savoir Onirique sur l'Alcheringa ne soit supérieur ou égal à 30%. Les pourcentages en Chant du Rêve des personnages de race blanche commencent toujours à zéro.

Lorsqu'un test en Chant du Rêve est réussi, il reste à en effectuer un autre sur la Table de Résistance, en opposant le POU du chanteur à celui de l'entité visée. Cette dernière obéira à l'injonction si le chanteur gagne. Plusieurs chanteurs dont les jets en Chant du Rêve sont réussis peuvent combiner leurs POU contre la même cible.

En cas de stabilisation du défilement du paysage de l'Alcheringa, considérer que ce dernier est doté d'un POU de 15.

Cette compétence est aussi bien utilisable en Magic et en Astral contemporain.

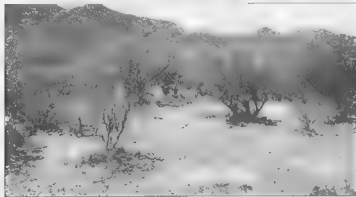
dans les rêves. Ils peuvent enseigner de nouvelles cérémonies aux visiteurs, s'ils décident de ne pas leur d'oublier le rêveur que les solistes.

Les Wonambi (ou Wanambi) ne sont qu'un nombre de trois. L'un vit dans le puits d'eau d'Uluru. Autre dans la Gorge de Walpaya dans les Olgas, et le troisième au pied du Mont Conroy. La Gorge de Walpaya est plongée dans une obscurité totale la nuit. La seule corrélation que l'on puisse espérer au-dessus est le Scorpion. Walpa veut dire « vent » et la signification complète de Walpaya est : « toujours du vent » (évidemment, le vent ne souffle jamais de souffler à cet endroit). Si le Wonambi qui demeure en ce lieu est rendu heureux, il peut déclencher de colorées tempêtes pour débarrasser les ritus.

Les Wonambi ont tous trois des pouvoirs liés à l'eau, selon les traditions. Ils vivent dans les profondeurs des galeries souterraines qui menent les trois ensembles de monstres et peuvent cacher l'eau en eux s'ils sont offensés. Les Wonambi ont honte du feu et des étrangers. S'ils le veulent, ils peuvent s'élever dans les airs sous forme d'arcs-en-ciel et enlever les ritus en leur prenant leur âme. Ils ont l'apparence de grands serpents, avec des barbes et de nombreuses dents, portant les couleurs de l'arc-en-ciel. Ils se représentent parfois les différents des autres créatures spirituelles de la région et des autres serpents mythiques, en ce sens qu'ils n'ont joué aucun rôle dans la création du monde dans le Temps du Rêve. Ils étaient là, simplement, de toute éternité.

• **Wulguru** : Les Aborigènes doivent faire face à plusieurs sortes de Morts, que l'esprit de celui qui vient de trépasser doit affronter ou éviter avant d'atteindre sa demeure spirituelle. Wulguru est le plus affreux. Il affecte vaguement la forme d'un homme, dont il aurait plusieurs fois la taille. Il est constitué de morceaux d'écorce et de bois, joints avec des nerfs grossiers. (Plénitude de Mort).

• **Yowie (Whowie)** : cet esprit mesuré près de six mètres de long et ressemblant à un graminé, mais il a six pattes au lieu de quatre et une tête énorme évoquant une grenouille. Il est très lent et demeure au sein d'une grotte, sur les berges du Murray. Il attaque et dévore tout ce qui vit. Rivière Murray. Nouvelle Galles du Sud.







## Serviteur de la Chauve-souris

### References

Niveau ordinaire  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Chulha,  
édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 8<sup>e</sup>  
édition française).

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Impact           | +2 |
| Ponts de 4e      | 12 |
| Ponts de Magio   | 11 |
| Sainte Menasse   | 0  |

Compétence spécifique (ou spéciale)  
Écouter l'appel  
de la Croix-Saints 659

### Compétences principales

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Athletisme        | 40% |
| Dance             | 50% |
| Sciences occultes | 25% |
| Vigilance         | 60% |
| Mythe de Cthulhu  | 10% |

Lingues

Anglais (Langue maternelle)  
Pydon

Comitatus

|                   |     |
|-------------------|-----|
| • Bagarre         | 55% |
| • Gagner du Culte | 30% |
| • Déjàts D6+2     |     |
| • Arme à feu      | 50% |
| • Déjàts 1D10     |     |
| • Révolver cal.45 | 50% |
| • Déjàts 1D10+2   |     |

**Sortilèges** : un seul serviteur par groupe, possède un ou deux sortilèges parmi celle liste : Conduire Nyarlathotep, Avancer, Chasse-Sours, Enchanter un Oge, Épaissir le Pouvoir, Rétablissement, Invoker une Horreur Charnesque, Signe de vie.



# Le culte de la Chauve-souris des Sables

Le culte de la Chauve-souris des Sables est le seul représentant du Mythe du continent à avoir de l'importance. Son chef, le Dr Huston, l'a réorganisé selon une ligne multiraciale. La Chauve-souris des Sables est un avatar de Murlathothep qui a toujours terrorisé les Kooris, même quand son culte était quasiment éteint. Mais Huston a apporté son énergie et ses connaissances pour organiser sa résurrection. La Chauve-souris des Sables est une horreur sortie du Temps du Reve, un ennemi du dieu de la nature, le Serpent Arc-en-Ciel. On dit qu'elle surgit telle une tempête de sable d'une grande caverne des dieux. Les Gadudjarras, dont la caverne originelle abrite une part de la Cité de la Grande Race, appellent cette forme noire l'Ale Affamée. Plus à l'est, les Bindubus la connaissent comme le Maîtreur de Visage.

Le second du culte est un sorcier aborigène nommé Kadatcha. Grand chaman traditionnel, il permet à Huston d'avoir accès à l'Alcheringa. L'objectif de Kadatcha est de redonner sa splendeur à l'Australie et de bouter les Blancs incroyants hors de l'île-continent. Pour cela, il lui a été promis par la Chauve-souris des Sables que l'Australie regressera au niveau de ce qu'elle était au temps de sa splendeur il y a soixante mille ans, en fusionnant l'Alcheringa avec l'Australie moderne.

### Interactions avec les investigateurs

Ce chapitre a de fortes chances de se placer en fin de campagne et aura de trouver les investisseurs avec quelques prouesses à leur actif. Houston sera au courant, mais il est trop pris par ses propres activités de culte et surtout, l'Australie est un vaste territoire. Ce sera donc aux abords des villes et près de la Cité que les joueurs devront redoubler de vigilance.

## Effectifs

Le culte comprend quelques centaines d'adorateurs dans toute l'Australie. La plupart d'entre eux se concentrent dans les villes pour trouver de nouvelles recrues, et dans la Cité des Sables ou ses alentours. On y trouve aussi bien des autochtones kooris que des Australiens colons ou des immigrants – mais ils sont moins nombreux que les Nattfs.

Le chef du Culte est le Dr Robert Huston. Celui-ci a fait renaître le culte de la Chauve-

souris des Sables, qui avait disparu depuis des centaines d'années. Il a été envoyé dans ce but par Nyarlathotep, qui l'a instruit lors du voyage du groupe dans l'Ancienne Égypte et lui a donné cette mission.

Huston, un mégalomane, est presque le seul prêtre du culte. Il s'est adjoint des acolytes qui connaissent chacun quelques sortilèges, et un sorcier aborigène nommé Kadatcha. Les acolytes se chargent du un psychologique des racines potentielles. Dans le cas de ces acolytes, ajoutez 1D6 points de POU et 1D6 d'INT à l'adrateur moyen, ainsi que 20% supplémentaires dans les compétences Gourdin du Culte et Psychologie. Ils reçoivent aussi 1D6 sortilèges choisis dans cette liste : Contacter N'irathotep (sous son avatar Chauv & Sauris), Enchanter, Épurer le Pouvoir, Hérésie, Mettre à l'Invoquer une Horreur Chasseresse et Signe de Voie Normalement, on trouve 1D3 acolytes à Sydney et à Melbourne, et 1 à Perth, Port Jackson et Darwin. Kadatcha, de son côté, étant déjà versé dans les arts de la magie noire, mais surtout celui de l'Alchimie.

l'histoire recense généralement ses adonneurs dans les bas-fonds de Sydney et de Melbourne. L'agriculture est ses premiers traits du psychologue chimérique. Là, on n'est pas perçu naïf, que ses assistants imposent à l'adulte, recue. Il dirige aussi une petite tribu de Kooris. Ceux-ci patrouillent aux abords de la Cité de la Grande Rce et attaquent parfois les intrus. Ils vont aussi capotner d'innocents frères de race, pour les sacrifices du culte, jusqu'au vers terres austeres de Pillbara, loin à l'ouest. Plus cures centaines d'adonneurs de la Chauve-Sous des Sables infestent maintenant l'Australie. Ci-contre, se trouvent les caractéristiques d'un serviteur de la Chauve-Sous recruté dans les bas-fonds (blanc) ainsi que celles d'un adonneur de bout (Koori).

En ce qui concerne la Compagnie Maritime Randolph à Darwin, selon ce que vous souhaitez faire, Toddy Randolph peut être soit un membre du culte, soit un entrepreneur normal n'ayant rien à voir avec les activités du culte, si ce n'est qu'il convoie des marchandises pour eux. Ce n'est pas le cas de son Koori, Billy Bamarglong, qui sera un membre du culte de manière systématique, soit pour épauler Randolph, soit pour surveiller que les transports de marchandises du culte n'attirent pas l'attention. A Cuncudgensé, le culte possède un petit poste avancé avec la boutique de Morimer Wyeroff.

ce qui leur permet de surveiller l'activité de la région étant donné que toute personne désurant se rendre dans le désert va forcément passer par cette boutique.

## Rites

### Le culte dans les villes

Dans les villes, l'arme rituelle du culte est un gourdin d'eucalyptus poli, hérissé de clous acérés. Les adorateurs kooris du Grand Désert de Sable tuent avec des gourdins hérissés d'épines ou de dents et de griffes de chauve-souris.

Aucun rite n'est réalisé dans les villes pour ne pas attirer trop l'attention, les membres du culte qui veulent participer à certains d'entre eux doivent se déplacer pour participer aux rituels menés dans la Cité des Sables.

### Les rituels du culte

#### au Temple du Dôme pourpre

Le Temple du Dôme Pourpre est le centre rituel de la secte. Les pouvoirs des ténébres y sont célébrés chaque semaine et trimestre.

### Les rituels hebdomadaires

Pour les cérémonies hebdomadaires, les adorateurs allument un petit feu sur le sol près de l'autel (la pierre sacrificielle). Pendant qu'ils chantent et dansent autour du foyer, des milliers de chauves-souris tourbillonnent au-dessus d'eux. Les victimes sacrificielles, 1D3 au plus, courent entre deux rangs d'adorateurs nus armés du gourdin du culte et d'un fléau. Chaque fléau vient d'être trempé dans une morture brune et gluante fraîchement préparée. La morture correspond à une VIR de 17 (à opposer à la CON de la cible sur la Table de Résistance). Son application superficielle, en coupures et piqûres, se traduit par un horrible boursoufflement et noircissement de la victime. La mort intervient en 1D4 jours. Un vaccin antirabique à 50% de chance de sauver le sujet. La victime survit généralement à son passage entre les rangs des adorateurs déchaînés et on l'attache alors à la statue de Nyarlathotep. C'est là qu'elle attend la mort, lentement drainée de ses Points de Magie et torturée de plus en plus intensément par la mixture hydrophobe...

Les cérémonies hebdomadaires sont généralement conduites par un acolyte, même s'il arrive qu'Huston y assiste à l'occasion. Quelques 1D10+20 adorateurs y participent. Le spectacle coûte 0/1D3 points de SAN.

### Les rituels trimestriels

Les rituels trimestriels visent à invoquer la Chauve-souris des Sables. Huston dirige la cérémonie dans une obscurité totale pour honorer cet avatar de Nyarlathotep. La force psychique de la Chauve-Souris, stimulée par les chants et tortures rituels des adorateurs, permet

à tous les témoins de voir clairement les événements malgré le noir absolu. Cette étrange sensation, cette vision sans lumière, fait perdre 1/1D6 points de SAN à chaque investigateur. Jusqu'à 1D10+9 Hommes sont sacrifiés aux statues et au moins une victime est attachée à chaque représentation. Là aussi, chacun des sacrifiés est d'abord battu entre deux rangs d'adorateurs acharnés. De plus, des femmes (leur nombre est égal à celui des victimes mâles) sont abominablement violentées, d'abord par les gardiens, puis par les adorateurs. Les rejets de telles unions sont de monstrueux hybrides et représentent un danger même pour Huston. Ceux qui sont encore en vie ont été enfermés dans la nurserie, un lieu pointé sur la carte schématique. L'honneur de l'expérience précipite généralement la victime de ce viol rituel dans la folie. Dans bien des cas, elle ne survit pas à la naissance nécessairement difficile. Le spectacle de cette cérémonie coûte 2/2D6 points de SAN.

### Le Grand rituel d'ouverture

Il n'a lieu qu'une seule fois. Il permet d'ouvrir à la fois le Portail des Grands Anciens et la fusion de l'Australie avec l'Alcheringa.

## Lieux de rencontre

### Cité de la Grande race

Le culte de la Chauve-souris s'est installé dans la Cité de la Grande race (cf page 52). Les adorateurs n'en utilisent pas la totalité, car la Cité est gigantesque et recèle un très grand nombre de dangers, dont la présence de Polypes Volants, installés là depuis des millénaires. Le centre du culte se trouve au milieu de la Cité, dans le Temple du Dôme Pourpre, qui est décrit en détail dans le chapitre consacré à la Cité de la Grande Race.

### Autres lieux

Il n'existe pas d'autre lieu de ralliement du Culte étant donné que les seuls rituels se déroulent au Temple du Dôme Pourpre. Les adeptes situés dans les villes se retrouvent directement chez eux ou dans des établissements discrets, ou bien sortent des grandes agglomérations pour se retrouver aux alentours, toujours dans des lieux à l'écart pour ne pas être dérangés.

## Relations

### avec les autres cultes

Les échanges de matériel technique ou culturel passent par la Compagnie Maritime Randolph située à Darwin, une petite officine discrète. Huston entretient une correspondance importante avec ses deux acolytes du passé, M'Weru en Afrique et Penhew en Asie, plus encore avec ce dernier car Huston est l'ingénieur à l'origine des plans de la fusée.



## Adorateur dévoué (Koori)

Figure

Niveau ordinaire  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Impact           | +2 |
| Points de Vie    | 13 |
| Santé Mentale    | 0  |

| Compétence spécifique (ou spéciale)         |     |
|---|-----|
| Parcours Outback à la recherche d'infiltres | 65% |

| Compétences       |     |
|-------------------|-----|
| Athlétisme        | 50% |
| Description       | 55% |
| Sciences occultes | 05% |
| Vigilance         | 65% |
| Mythe de Cthulhu  | 10% |

| Langues                       |     |
|-------------------------------|-----|
| Gadjugara (Langue maternelle) | 45% |
| Pidgin                        | 15% |

| Combat  |     |
|---|-----|
| Chaque adversaire est équipé d'un boomerang de guerre, trois lances et d'un gourdin du culte. |     |
| • Gourd. du Culte   | 55% |
| Dégâts 1D10+2   |     |
| • Lance   | 65% |
| Dégâts 1D6+1 + imp  |     |
| • Boomerang de guerre   | 70% |
| Dégâts 1D6+1  |     |
| • Bagarre   | 50% |





L'aventure

## Fiche résumé

Où les investigateurs sont incantés dans le désert australien à la recherche de ruines étranges. Entre rêve et réalité, les voici sous la coupe d'un machiavélique ennemi.

## Kadatcha

Son rôle :  
Investigateur principal de l'Alcheringa sur une  
péninsule au large de la Grande Baie.

## Robert Huston

Chef de l'expédition  
Sablée  
Il prépare l'expédition au Port  
Chien de la Grande Baie.

## Mortimer Wyckoff

Admiral du Océan et possesseur d'un  
navire à vapeur  
Il prendra en charge l'expédition  
au large de la Grande Baie.

## Prologue

Préface  
Avertissement  
Introduction  
Index

## En quelques mots...

Les investigateurs entraînent nos explorateurs sur une piste qui passe par Port Hurland et l'Alcheringa avant de s'enfoncer dans l'intérieur désertique de l'Australie Occidentale. Les investigateurs ne peuvent s'empêcher de se demander si l'expédition Carlyle, ni se libérer de la menace Huston, sans venir à bout des actives vites des adriatiques dans le Grand Désert de Sable.

## Enjeux

- **Localiser la Cité sous les Sables.** Les investigateurs ont pu déjà acquiescer des indices sur la Cité australienne des précédents chapitres. À leur arrivée en Australie, s'ils sont à l'écoute des différentes rumeurs qu'ils pourraient glaner, ils pourront s'aventurer dans le désert et atteindre la Cité.
- **S'entretenir avec Robert Huston.** Le mégalomane Docteur pourra fournir des éclaircissements aux investigateurs sur les membres survivants qui organisent le complot ourdi par leur Dieu, ainsi que sur les événements qui se sont déroulés au Kenya et par la suite.
- **Empêcher le Grand Rituel et l'ouverture du portail vers l'Alcheringa (Final).** Dans le cas où les investigateurs se sont déjà rendus au Kenya et à Shanghai, la campagne s'achève en Australie, lors du Grand Rituel et de l'ouverture du portail des rêves sur la Cité, menés par Robert Huston et Kadatcha. Des centaines d'adorateurs sont présents pour assister à ce phénomène.

## Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 2 points d'Aplomb.
- Si les investigateurs sont confrontés à Bunyip, ils acquiescent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Si les investigateurs assistent au rituel dans la Cité sous les Sables, ils obtiennent également 1 point en Mythe de Cthulhu.
- **Empêcher le rituel et/ou démanteler le culte Chauve-souris de la Chauve-souris des Sables, leur permet de regagner :**
  - si le test d'Intuition est réussi : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
  - si le test d'Intuition est un échec : 1D10 points de SAN à soustraire à la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
- Si les investigateurs n'ont pas empêché le rituel du culte (ou le Grand Rituel lors du final) et n'ont pas détruit le culte de la Chauve-souris des Sables, ils ne récupèrent aucun point de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

## Ambiance

Les aventuriers vont devoir localiser la Cité sous les Sables en s'aventurant dans le désert australien. Une bonne préparation sera nécessaire afin de ne pas succomber au rude climat et aux dangers qui régissent dans le désert. La Cité qui abrite le complexe message par Robert Huston est immense. Des zones ressemblant à des îles, des légendes et des légendes dans les bars n'ont des rêves seront l'occasion d'orienter les joueurs selon les souhaits du gardien. La rencontre avec Huston complètera les actions sur l'expédition Carlyle et ses membres. La prise grand plaisir à leur dévotion, ses plans avant de se débarrasser d'eux.

## FICHE TECHNIQUE

Thème :  
Système :  
Durée :  
Niveau :  
Difficulté :  
Nombre de joueurs :  
Auteurs :



## Que devrait-il se passer ?

### Sur les traces de l'expédition Carlyle

L'expédition Carlyle n'est jamais venue en Australie, car son aventure s'est terminée au pied de la Montagne du Vent Noir. Il n'y a donc aucune trace directe à retrouver de l'expédition dans ce pays.

Il y a en revanche le docteur Huston, chef d'un culte local, qui pourra fournir des éclaircissements aux investigateurs sur les membres survivants qui organisent le complot ourdi par leur Dieu, ainsi que sur les événements qui se sont déroulés au Kenya et par la suite. Les investisseurs ne pourront réaliser cette rencontre qu'en suivant les indications de Dodge, car, bien que Jack Brailly ait cherché à retrouver Huston après avoir installé Carlyle à Hong Kong, il n'est jamais parvenu à le localiser.

**Rappel chronologique :** après le massacre de l'expédition en 1920, Huston quitte le Kenya pour parcourir l'Australie à la recherche d'un site favorable. Il parcourt avec

quelques hommes le désert sous le nom de John Carver, tout en restaurant le culte de la Chauve-souris des Sables, puis finit par trouver la Cité fin 1923. Il s'attelle alors aux tâches de déblaiement, ainsi qu'à la réalisation de plans pour la fusée de Penhew.

### À la poursuite de Jackson Elias

Il n'y a aucune trace de Jackson Elias en Australie car cette étape ne faisait pas partie de son voyage – lui qui cherchait à découvrir la vérité sur l'expédition Carlyle.

Cependant, au cours de son périple et de ses rencontres, Elias a réussi à réunir certains éléments qui permettent aux investigateurs de retrouver la piste de Huston et de démanteler l'un des piliers des éléments du complot de Nyarlathotep, et du coup de compléter très largement le travail d'Elias.

### Clore la campagne ici

Si le culte de la Chauve-souris des Sables est anéanti, ou si le Temple du Dôme Pourpre est détruit, la cérémonie lors de l'éclipse

## Références ADJ

Postes et indices New-yorkais

ADJ-001

ADJ-002

ADJ-003

Entretiens A. Cowles

ADJ-004

ADJ-005

Charges de transport (planètes de bronze, Circuitus bleu)

ADJ-006-02 Extraits du registre de Garigan

ADJ-007-01

ADJ-008-01

ADJ-009-01

ADJ-010-01

ADJ-011-01

ADJ-012-01

ADJ-013-01

ADJ-014-01

ADJ-015-01

ADJ-016-01

ADJ-017-01

ADJ-018-01

ADJ-019-01

ADJ-020-01

ADJ-021-01

ADJ-022-01

ADJ-023-01

ADJ-024-01

ADJ-025-01

ADJ-026-01

ADJ-027-01

ADJ-028-01

ADJ-029-01

ADJ-030-01

ADJ-031-01

ADJ-032-01

ADJ-033-01

ADJ-034-01

ADJ-035-01

ADJ-036-01

ADJ-037-01

ADJ-038-01

ADJ-039-01

ADJ-040-01

ADJ-041-01

ADJ-042-01

ADJ-043-01

ADJ-044-01

ADJ-045-01

## Origine

ADJ-001

ADJ-002

ADJ-003

ADJ-004

ADJ-005

ADJ-006

ADJ-007

ADJ-008

ADJ-009

ADJ-010

ADJ-011

ADJ-012

ADJ-013

ADJ-014

ADJ-015

ADJ-016

ADJ-017

ADJ-018

ADJ-019

ADJ-020

ADJ-021

ADJ-022

ADJ-023

ADJ-024

ADJ-025

ADJ-026

ADJ-027

ADJ-028

ADJ-029

ADJ-030

ADJ-031

ADJ-032

ADJ-033

ADJ-034

ADJ-035

ADJ-036

ADJ-037

ADJ-038

ADJ-039

ADJ-040

ADJ-041

ADJ-042

ADJ-043

ADJ-044

ADJ-045



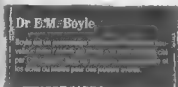


## Professeur Anthony Cowles

Alie  
Pour les détails sur le Professeur Cowles et sa fille, voir NY pages 55 et 56.  
Cowles et sa fille seront en Australie d'août à septembre 1925, et à Arkham le reste du temps. Ils accompagneront les investigateurs s'ils le peuvent.

**Note :** Les Cowles peuvent accessoirement servir de Personnages Joueurs si nécessaire.

Sydney ou Port Hedland. Cowles leur a peut-être signalé à Perth le Dr E.M. Boyle pour ses connaissances des traditions et artefacts kooris. Lovecraft mentionne Boyle en passant : « Dans l'Abîme du Temps ».



### Rumeurs dans les journaux

Les Aides de jeu suivantes illustrent les rumeurs les plus persistantes. Elles peuvent être trouvées dans les journaux à Darwin, Cuncudgerie, Port Hedland (par exemple dans un hôtel ou une boutique si, comme à Cuncudgerie, il n'y a pas de journal attitré). A vous de les distiller au fur et à mesure de la progression de vos joueurs dans l'Outback.

#### Accident minier Aide de jeu AU-03

**Utilité de ce document :** Une piste sur les activités de Mortimer Wyckoff et une bonne raison de venir le trouver (Dave le Gallois) avec un brin de méfiance.

#### Des travailleurs disparus à la limite du grand désert - Aide de jeu AU-04

Extrait d'un article paru dans un journal local.  
**Utilité de ce document :** Cet article permet d'attirer l'attention sur un certain John Carver. Ce dernier n'est autre que Robert Huston, mais il faudra approfondir la piste pour découvrir ce lien.

#### La « Cité souterraine » Aide de jeu AU-05

Extrait d'un article paru dans un journal local.

**Utilité de ce document :** La légende parle d'une Cité dans le Grand Désert de Sable.

### Sydney

Les investigateurs s'arrêtent peut-être à Sydney avant de se rendre en Australie Occidentale. Cowles vit à Sydney, et c'est dans le bureau de son bungalow qu'est rangé le journal de MacWhurr, l'homme qui a découvert la Cité de la Grande Race en 1921 (cf. Aide de jeu ADJ-AU-01, page 52).

Si les investigateurs sont présents à Sydney d'août à septembre, ils y trouveront Cowles et sa fille. Ils seront aux États-Unis le reste de l'année.

Cowles a laissé sa maison au Professeur David Dodge, un de ses collègues de l'Université de Sydney. Ce célibataire arrive à la fin de ses cours pour cette année et prendrait bien des vacances ailleurs. Une lettre de Cowles prévient toute suspicion de sa part. Il ouvre de grands yeux si on lui parle de la découverte dans le Grand Désert de Sable, Cowles ne lui avait encore rien dit (car il craint que l'impétueux Dodge n'aille jouer l'explorateur solitaire avant que lui-même ait pu trouver le financement pour une expédition respectable). Dodge essaiera d'accompagner les investigateurs à la Cité si l'opportunité se présente (n'oubliez pas que l'équipe devra inclure une personne compétente en Navigation si elle veut atteindre la cité enfouie). Il ne craint pas de manquer la prochaine rentrée universitaire, avec une telle découverte, sa carrière sera assurée et il pourra choisir une chaire dans n'importe quelle université ou presque.

Dodge pourrait être recruté en tant que Personnage Joueur. Il a grandi en Australie Occidentale et connaît bien le pays et ses habitants. Il est blond et mesure 1,80 m pour 80 kg. C'est un homme ouvert et optimiste, aux avant-bras couverts de tâches de rousseur.

#### Carnet de MacWhurr Aide de jeu AU-01

C'est un carnet de 10 x 15 cm. L'année 1921 est imprimée sur sa couverture marron de tissu collé. Chaque page est séparée en deux journées ; des lignes horizontales viennent guider l'écriture. Ce petit livret est bourré de notes. L'écriture, précise malgré les bavures régulières de l'encre, est celle de MacWhurr.  
**Utilité de ce document :** Suggère que le culte de la Chauve-souris des Sables est à l'origine des attaques contre l'expédition MacWhurr et que les agresseurs disposaient d'une assistance surnaturelle.

### Darwin

Les investigateurs ne devraient normalement se rendre à Darwin que s'ils arrivent de Shanghai. Le repaire de Huston dans le désert est presque trois fois plus éloigné de Darwin qu'il ne l'est de Port Hedland ou Cuncudgerie. S'ils se décident d'abord pour Port Hedland, déménagez-y la plupart des éléments susceptibles d'être découverts à Darwin, en particulier Toddy Randolph et sa compagnie maritime.

Située sur une étroite péninsule, Darwin n'est qu'une agglomération de quelques milliers d'habitants. C'est pourtant la plus grande ville à des milliers de kilomètres à la ronde, dans ce vaste australien bien représenté par le Territoire du Nord. La proximité du sud-est asiatique et une rue vers l'or remontant à un demi-siècle lui donnent une diversité raciale rare en Australie. Si

# FIÈVRE DE L'OR

Une mine d'or à l'est de l'océan et à l'ouest du désert. À l'est de l'océan, à l'ouest du désert.

Le nord affluait de milliers de hommes et de femmes, et l'ouest de l'océan. À l'est de l'océan, à l'ouest du désert.

Le nord affluait de milliers de hommes et de femmes, et l'ouest de l'océan. À l'est de l'océan, à l'ouest du désert.

Sur le sud, l'affluait de milliers de hommes et de femmes, et l'ouest de l'océan.

Le nord affluait de milliers de hommes et de femmes, et l'ouest de l'océan. À l'est de l'océan, à l'ouest du désert.

Le nord affluait de milliers de hommes et de femmes, et l'ouest de l'océan. À l'est de l'océan, à l'ouest du désert.

Aide de Jeu A-J-04

Des travailleurs déportés à la limite du grand désert

Aide de Jeu A-J-04 Accidents mine

## ACCIDENT MINIER ?

Les mineurs ont été tués par un incendie dans une mine d'or à l'est de l'océan et à l'ouest du désert. À l'est de l'océan, à l'ouest du désert.

Les mineurs ont été tués par un incendie dans une mine d'or à l'est de l'océan et à l'ouest du désert. À l'est de l'océan, à l'ouest du désert.

Les mineurs ont été tués par un incendie dans une mine d'or à l'est de l'océan et à l'ouest du désert. À l'est de l'océan, à l'ouest du désert.

Aide de Joe, Al, et  
Carter de Mac Whir

## A propos de Johnny Bigbush

Ancien koori de la Compagnie Maritime Randolph. Ce personnage ne peut pas être rencontré. Il ne sert qu'à amener les investigateurs vers la Compagnie Maritime Randolph.

vous le désirez, vous pouvez vous amuser à dépendre cette respectable communauté anglo-saxonne comme une étouffante ville champignon des tropiques avec bagarres, aventures louches et argent facile. Avec une telle mise en scène, les investigateurs ne s'étonneront pas de l'abondance de rumeurs rencontrée à Darwin. Les informations qui suivent peuvent leur être confiées indifféremment par des agents qui ne manquent pas (agents de police, commerçants, tenanciers de bar, gardiens de bestiaux, matelots, etc.). Les pubs étant nombreux, la chasse aux rumeurs peut être entièrement menée à bien au Bertram's Outback Inn. Dans ce temple de la bière, chaque nouvelle rumeur leur coûte une livre australienne (une livre anglaise à peu de chose près) en tournois générale. Si ce n'est pas au premier tour, liquidités, chacun des éléments suivants n'est obtenu qu'après la réussite d'un test de Baratin, Crédit, Écouter ou Persuasion.

- Certains Kooris du Grand Désert de Sable adorent un dieu chauve-souris

passablement inquiétant. Des cadavres ont été retrouvés par des caravaniers et des gardiens de troupeaux. Les victimes étaient infectées et couvertes de centaines de minuscules piqûres.

- Le patron d'une caravane de charreaux aurait vu de ses yeux le dieu chauve-souris et l'aurait décrit comme la pire chose qu'il n'ait jamais rencontrée. Malheureusement, il est en train d'accomplir son circuit régulier et ne sera pas de retour avant des mois.
- Un cinglé blanc serait à la tête du culte, mais les railleurs considèrent que « blanc » signifie simplement « métais ».
- Un nouveau conte koori circule selon lequel le Grand Désert de Sable abriterait une fabuleuse cité. Buddai, un grand vieillard qui dort la tête dans son bras replié, ronfle sous cette cité. Un jour, il se lèvera pour dévorer le monde. Ce conte est attribué à un Koori, Johnny Bigbush, qui travaille pour la Compagnie Maritime Randolph, à Darwin.

## L'utilisation des rumeurs

Certaines rumeurs peuvent être utiles à l'histoire de ce jeu. Les rumeurs qui ne sont pas utiles sont éliminées. Les rumeurs utiles sont ajoutées à la liste des rumeurs.

## La Compagnie Maritime Randolph

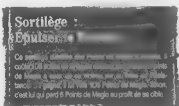
Ce petit bâtiment se trouve près des environs, du côté des quais. Le propriétaire, Toddy Randolph, est une brute obèse qui ne se départ de sa mauvaise humeur qu'en compagnie de ses pairs ivrognes. L'entrepôt contient divers marchandises et de la contrebande. Si un joueur non aux douanes exposerait Randolph à une amende ou à une peine de prison suivant la nature du stock illégal au moment de la perquisition. Randolph dort dans son entrepôt sur une couchette moisie, juste à côté de son bureau à cylindre.

Interrogé à propos de Johnny Bigbush, Randolph répond que le Koori était un fauteur d'histoires et qu'il a beaucoup de semaines de cela. Il pense qu'il est rentré dans son clan, près de la rivière Daly, à peut-être cent cinquante kilomètres au sud. Il ne sait rien de plus sur son employé ou les légendes kooris. Pendant que les investigateurs discutent avec lui, ils remarquent, sur une réussite de Trouver

Objet Cache, une casse adressée à la Fondation Penhew à Londres et marquée du symbole du culte de la Chaux. Soit se trouve au sommet d'un empilement instable au bout du débarcadère. S'ils savent ce qui se cache derrière la Fondation Penhew, l'un d'eux peut d'un coup (réussite d'un test d'Agilité à 20%) bousculer et renvoyer s'éclater dans la vase en contrebas. S'ils ignorent tout de la Fondation Penhew, une réussite au test de Volonté à 20% se traduit par un faux mouvement qui a les mêmes résultats.

En bas, le bois d'emballage n'a pas résisté au choc et le contenu de la casse est visible de tous : une idole de bois haute d'environ un mètre. De facture koon, elle est couverte de lignes géométriques blanches et représente une créature humanoïde glabre, si ce n'est d'étranges moustaches épaisses comme des tentacules. Bras et jambes se terminent par des sortes de nageoires. Les yeux sont ronds, avec des facettes irrégulières qui leur confèrent une expression cruelle. C'est une excellente représentation de Cthalhu si l'on considère que l'artiste n'a pu faire poser le dieu Randolph, bien sûr, maudit les maladroits et les chasse de sa propriété.

S'ils décident de revenir plus tard pour chercher des indices, ils constatent que Toddy Randolph et l'ouvrier qui lui reste, Billy Burriglon, sont attablés dans un pub plus bas dans la rue ; apparemment, ils ont pour des heures. Une réussite de Bricolage vient à bout de l'ennemi, à moins que les investigateurs ne forcent la porte (FOR 10).



Extrait du livre de comptes de la Compagnie Randolph - Aide de Jeu AU-02

Utilité de ce document : Outre les interactions présentes dans ce registre, est la nature même de certaines marchandises qui devrait attirer l'attention des investigateurs. L'équipement minier et les curiosités technologiques ne devraient laisser aucun joueur indifférent. Cf l'encadré « Axes, rouges et miroirs », page 55

| Piste  | Destinations des marchandises |
|--|-------------------------------|
| Australie : Cie minière Randolph (Darwin/Concubopie) |                               |
| Shanghai : Ho Fong Import                            |                               |

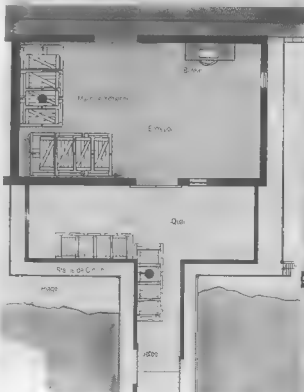
## UNE LÉGENDE AUSTRALIENNE : LA CITÉ SOUS LE DÉSERT

Il y a une légende australienne de...  
ruebert à grand pas. Carmin, chapitre...  
une légende australienne de...

relaient l'existence...  
dans le Grand Désert. Le Solde...  
voyageurs confirment ces étranges his...

Aide de Jeu AU-05  
La « cité souterraine »

Plan de la "Compagnie"





## Professeur David Dodge

(A14)

Au début de l'aventure le Professeur David Dodge, archéologue de l'Université de Sydney, se trouve dans la maison de Cowles qui lui a été prêtée.

Dodge a grandi en Australie Occidentale et connaît bien le pays et ses habitants. Il est blond et mesure un mètre quatre-vingts pour quatre-vingts kilos. C'est un homme ouvert et optimiste, aux bras couverts de taches de rousseur.

Dodge est un oliban de trente-quatre ans qui arrive à la fin de ses cours pour cette année et qui prendrait bien des vacances ailleurs. Il ne sait rien de la Cité car Cowles ne lui a encore rien dit. Dodge est en effet impétueux et se lance dans des aventures d'exploration très rapidement. Prudent, il prendra toutes les précautions d'usage, mais lancera pour découvrir une chose inédite. Dodge essaiera d'accompagner les investigateurs à la Cité si l'opportunité se présente (il n'oublie pas que l'équipe devra inclure une personne compétente en navigation si elle veut attendre la Cité enroulée). Il ne craint pas de manquer la prochaine rentrée universitaire avec une telle découverte, sa carrière sera assurée et il pourra choisir une chaire dans n'importe quelle université du presqu'île.

**Note :** Dodge pourrait être recruté en tant que Personnage Joueur.

### Professeur David Dodge Professeur d'archéologie (non-bûlaine)

#### Caractéristiques

|     |    |              |     |
|-----|----|--------------|-----|
| APP | 12 | Prescience   | 80% |
| CON | 17 | Endurance    | 85% |
| DEX | 13 | Agilité      | 65% |
| FOR | 16 | Puissance    | 80% |
| TA  | 17 | Compulsion   | 85% |
| EDU | 18 | Connaissance | 90% |
| INT | 17 | Intuition    | 85% |
| POU | 11 | Volonté      | 55% |

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | +3 |
| Points de Vie | 17 |
| Santé Mentale | 55 |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

|           |     |
|-----------|-----|
| Enseigner | 65% |
|-----------|-----|

#### Compétences

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Athlétisme          | 50% |
| Baratin             | 45% |
| Bibliothèque        | 50% |
| Conduite automobile | 40% |
| Credit              | 20% |
| Discrétion          | 30% |

## Conseil sur l'utilisation des registres

Pour des conseils sur l'utilisation des registres, reportez-vous à l'Acte de jeu AD&D NY-17, page 56 (New York).

RANDOLPH Cte

RANDOLPH Cte

Acte de jeu Auct. Extra du livre de comptes de la Compagnie Randolph. Il y a des annexes pour la version complète.

Le seul élément intéressant est rangé dans le bureau à cylindre de Randolph d'abord fermé à clé (FOR 5). C'est le livre de compte de l'année 1925, le seul livre de l'entrepôt. Divers envois à un dénommé Mortimer Wycroft à Cuncudger (y sont enregistrés), la marque du culte de la Chauve-Souris figure à côté de chacun d'eux. Les livraisons sont transportées par mer jusqu'à Port Hedland, avant de gagner Cuncudger par le rail. La même marque figure à côté des envois destinés à Ho Fong Import à Shanghai et de la livraison prévue pour la Fondation Penhew à Londres. Dans ce dernier cas,

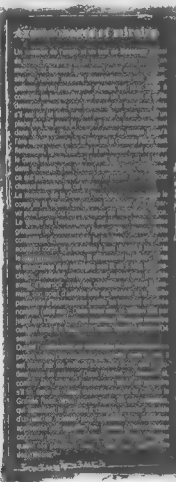
deux caisses sont enregistrées dans le livre alors que les investigateurs n'en trouvent à priori qu'une.

La marque dans le livre de compte indique les expéditions réalisées pour le compte du culte, qui sont payées double tarif. Randolph avait toutes les raisons de se servir quand la caisse est tombée.

Il faut 6D10 minutes pour localiser la seconde caisse, une fouille pendant laquelle divers ivrognes font de bruyants passages devant l'entrepôt. À moins que vous ne jugiez qu'il est temps pour un peu d'action, aucun d'entre eux n'est Randolph. S'il finit tout de



même par rentret, évitez l'échange de coups de feu ; il reste trop de choses à faire pour perdre la moitié de l'équipe à Darwin. La seconde caisse contient un étrange appareil tout en axes, rouages et miroirs. Haute de soixante centimètres pour une base de trente centimètres de côté, la chose arbore ce qui semble être un viseur ou une lunette. Il s'agit d'une des machines à contacter les esprits de la Grande Race de Yith. Huston a récupéré cet artefact dans la Cité de la Grande Race. Dans une lettre jointe à l'appareil, il le décrit comme un « outil de repérage à courte portée utile sous les Yeux ».



## Port Hedland

Le village de Port Hedland est le terminus de la petite ligne ferroviaire qui traverse la région de Pilbarra. D'importants dépôts miniers ont été découverts dans ces basses collines aplaties. Les exploitations les plus riches se trouvent en tête de ligne, à Cuncudgerie, à cent quarante

kilomètres au sud du village portuaire. Les investigateurs passeront certainement par Hedland avant d'attendre Cuncudgerie, point de départ naturel d'une expédition vers la Cité de la Grande Race.

S'ils sont accompagnés par David Dodge ou d'un autre homme de confiance, ils peuvent se faire inviter chez Robert B.F. Mackenzie. Celui-ci indique qu'Arthur MacWhirr, un citoyen respectable et digne de confiance, était absolument convaincu de la réalité de sa découverte dans le désert. Une réussite de Psychologie montre que Mackenzie n'entretenait aucun doute à ce propos.

C'est étrange, continue Mackenzie, mais un Américain lui a rendu visite il y a quelques jours et lui a aussi s'intéressait aux photographies et notes de MacWhirr. Il n'a pas dit comment il s'est appris l'existence de ces documents. Après cette fois, prêter leur presque totalité, « M. John Carver » s'est tout simplement volatilisé. Quel manque d'égards ! Si les investigateurs ont une photographie de Robert Huston, Mackenzie le reconnaît avec force exclamation. Huston ou Carver est son voleur ! Les quatre plaques et le journal de MacWhirr sont les seuls éléments qu'il n'a pu faire disparaître.

S'ils lui font part de leur volonté de s'enfoncer dans l'Outback, Mackenzie peut leur réserver par télégraphe des véhicules et du ravitaillement à Cuncudgerie, ou laisser David Dodge s'en occuper si celui-ci fait partie de l'équipe. Mackenzie a soigneusement mémorisé leur destination précise : 22°31'44" Sud pour 125° 03'39" Est, au tréfonds du Grand Désert de Sable. Mackenzie est bien trop pris par ses occupations professionnelles pour entreprendre un tel voyage. Arthur MacWhirr prévoyant de retourner sur le site avec une équipe de « mineurs », mais il est mort de la grippe fin 1921. Après lui, le projet d'expédition a été repoussé puis oublié.

## Cuncudgerie

L'étroite voie ferrée qui file vers Cuncudgerie ne voit passer qu'un seul train par jour, un convoi de marchandises. Si les investigateurs voyagent sur la voiture plateau, quelques Kooris assis à l'autre bout de la plate-forme les regardent curieusement. Le trajet dure huit heures sous un soleil de plomb. Le pays est sec ; les lits des cours d'eau ne charment que de la poussière. Des arbres bas bordent certaines des ravines, mais il n'y a rien qui ressemble à une forêt ou même à un bosquet. Aucune ferme non plus. Rien ne bouge pendant le jour si ce n'est trois très grands oiseaux qui planent presque immobiles dans le lointain. Jumelles et lunettes ne permettent pas de les identifier sur cette plate-forme toujours agitée de secousses. Si les investigateurs ont lu le journal de MacWhirr, ces grands volants devraient leur donner à réfléchir.

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Navigation                  | 45% |
| Négociation                 | 40% |
| Prémiers Soins              | 40% |
| Psychologie                 | 20% |
| Sciences humaines           |     |
| - anthropologie             | 40% |
| - archéologie               | 65% |
| - connaissance de l'Outback | 70% |
| - connaissance des Kooris   | 50% |
| - histoire                  | 25% |
| Sciences occultes           | 05% |
| Vigilance                   | 80% |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Langues                     |     |
| Anglais (Langue maternelle) | 90% |
| Arabe                       | 30% |
| Grec                        | 20% |
| Pidgin                      | 10% |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Combat                |     |
| - Boomerang de Guerre | 40% |
| - Dégâts D&+1         |     |
| - Bagarre             | 60% |
| - Revolver cal. 45    | 60% |
| - Dégâts D+0+2        |     |



## Toddy Randolph

(Ennemi)

Toddy Randolph est le propriétaire de la compagnie maritime Randolph. Cet alcoolique de quarante-six ans est constamment ivre et passera son temps à réar sur quiconque vient dans son entrepôt. Cet homme de taille moyenne, obèse et mal vêtu est toujours grossier même avec ses clients. Son nez rouge et déformé est le signe évident de son alcoolisme chronique.

### Toddy Randolph

Entrepreneur alcoolique

Niveau ordinaire  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 266 de la 6<sup>e</sup> édition française)

|                  |    |
|------------------|----|
| Valeurs dérivées |    |
| Impact           | +2 |
| Points de Vie    | 13 |
| Santé Mentale    | 50 |

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| Compétence spécifique (ou spéciale) |     |
| Passer                              | 65% |
| Compétences                         |     |
| Athlétisme                          | 25% |
| Baratin                             | 40% |
| Credit                              | 20% |
| Discrétion                          | 20% |
| Meiner                              | "   |
| - comptabilité                      | 35% |
| - remplir un formulaire             | 55% |
| Négociation                         | 50% |
| Persuasion                          | 20% |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Sciences occultes           | 66% |
| Vigilance                   | 25% |
| Langues                     |     |
| Anglais (Langue maternelle) | 45% |
| Combat                      |     |
| • Bagarre                   | 55% |
| • Réviser cat. 38           | 50% |
| Dégâts 1010                 |     |



## Billy Burranglong

Billy Burranglong (29 ans) est un homme de main du culte qui travaille pour Teddy Randolph. Billy est un homme de taille moyenne à la moyenne, à la peau foncée et au regard menaçant - bien qu'il baisse souvent la tête pour tenter de se masquer.

**Billy Burranglong**  
Acolyte secret du culte

Niveau ordinaire  
pdf tableau p. 306 de L'Appel de Chulhu  
édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 1<sup>re</sup>  
édition française

|                         |    |
|-------------------------|----|
| <b>Valeurs dérivées</b> |    |
| Impact                  | 42 |
| Points de Vie           | 13 |
| Points de Magie         | 10 |
| Santé Mentale           | 50 |

**Compétence spécifique (ou spéciale)**  
Défendre le Culte 66%



La ville minière de Cuncudgene reste affairée même en plein midi. Aux mineurs des exploitations établies viennent s'ajouter une foule de prospecteurs, des milliers de chevaux, chameaux et mules, des centaines de camions et quelques dames de petite vertu qui cherchent l'or d'une manière

S'ils flânent un peu en ville, les investigateurs peuvent engranger sans grand effort une bonne récolte de rumeurs et fables. Comme de coutume, chaque élément leur coûte une livre australienne en rafraichissements divers ou une réussite de Baratin, Crédit, Ecouter ou Persuasion.

- On trouve, à l'est, des affleurements aurifères sur des centaines, voire des milliers de kilomètres.
- Il y a des serpents mortels dans le désert profond. (Certainement exact, il y en a dans toute l'Australie.)
- Il y a eu un grave accident minier dans l'est, mais la compagnie responsable a payé les politiciens et toute l'affaire s'est enfouie.

Vingt-cinq hommes ont été tués, dont Derby Dave le Gallois qui avait travaillé pour Mortimer Wycroft. Cela remonte à un petit bout de temps.

- Un Américain complètement cinglé a tué deux douzaines d'hommes dans la brousse pour creuser un grand puits d'une dizaine de mètres de profondeur. Quand ce fut fait, il leur a donné une grosse prime et les a envoyés à Darwin toucher leur paye. C'était à quelques jours de l'arrivée de la saison de pluies. (Inspiré par le recrutement de mineurs à Cuncudgene par Huston. Malheureusement, la fin réelle de l'histoire est, en fait, beaucoup plus triste pour les mineurs.)
- Des gardiens de troupeaux qui convoient des bœufs sur la piste (à l'aube ont juré que des bêtes grandes comme des ours ont emporté une partie de leur bétail. C'était « il y a peut-être un an ». Les attaques seraient intervenues quelque part à l'est des lacs Percival.
- Les Slattery, qui vivent près des Chutes du Dingo, sont passablement mameaux ; à éviter.





- Un gentleman américain du nom de John Carver (il ressemble beaucoup au Dr Robert Huston si les investigateurs en ont une photo) a dirigé divers relevés topographiques et fouilles préliminaires le long de la piste Canning, une route du bétail qui marque la limite est du Grand Désert de Saale.
- On a vu un fantôme dans le nord (près des Chutes du Dingo) il y a peu. Il pouvait passer la main à travers les gens sans résistance. (Ce conte particulier est répandu par un vieil homme, Muldoon le Cinglé. Si les investigateurs se montrent intéressés, le sujet est traité plus en détail dans « A la recherche de Bill Buckley », ci-dessous.)
- Trois énormes oiseaux ont été aperçus dans la région depuis deux semaines. Celui qui les aurait vus jure ses grands dieux qu'ils mesurent bien six mètres d'envergure. Il a tiré sur eux plusieurs coups de fusils pour essayer d'en descendre un, mais ils étaient terriblement hors de portée.
- L'Américain qui a fait creuser un puits dans les sables et son compatriote John Carver ne sont qu'une seule et même personne. Il s'est équipé chez Mortimer Wyckoff, ici en ville.
- Une tribu étrange, sinistre, de grands Kooms émancipés a été repérée loin à l'est.
- Il y a cinq ou six ans, quelqu'un a prétendu avoir trouvé de gros blocs taillés dans le désert. Il disait que ce n'était pas du travail abo. Et il a payé à boire à tout le pub pour prouver ses dires. Le conteur a 20% de chance de se souvenir que l'homme s'appelait MacWhurr.
- Il y a une cité souterraine dans le désert. Divers accès existent, mais les sables se déplacent sans cesse et les points d'entrée sont tour à tour enfouis ou exposés. Elle est hantée par des choses malveillantes.

## À la recherche de Bill Buckley

En prêtant l'oreille aux rumeurs qui courent à Cuncudgerie, les investigateurs ont peut-être entendu parler de l'étrange fantôme des Chutes du Dingo. Ce spectre est celui de Bill Buckley, assassiné par les Slattery il y a des années de cela. Son histoire complète est traitée dans « Le Fantôme de Buckley », mais nous avons réuni ici les éléments que les personnages peuvent découvrir à son sujet à Cuncudgerie. S'ils ne s'intéressent pas immédiatement à l'étrange cas de Bill Buckley, ils le feront peut-être plus tard, après avoir rencontré son spectre aux Chutes du Dingo.

## Muldoon le cinglé

Muldoon est à l'origine des contes sur le fantôme. On peut le trouver au Cuncudgerie Grand (son pub), en attendant de noyer dans la boisson les souvenirs de cette terrifiante apparition nocturne. Il est passablement abruti par l'alcool, mais une bonne dose de sympathie, valeur humaine et patience permet d'obtenir son histoire. Il y a quatre nuits de cela, il campait dans un endroit appelé les Chutes du Dingo. Il est bien incapable d'expliquer le nom de ce lieu puisqu'il n'y a là ni chute ni dingo, mais un trou d'eau ou il a bu. Il s'est ensuite installé à proximité pour la nuit, un lieu bien désolé pour allumer son feu mais certainement préférable à la compagnie des seuls habitants du cru, un ivrogne fou et ses deux cinglés de fils. À peine s'était-il endormi qu'une lueur le réveilla. Il pensa d'abord aux Slattery, venus le chasser, le dépouiller ou pire, mais la chose qui approchait était incomparablement plus horrible et tout à fait inhumaine. L'apparition, traversée de lueurs rouges et blanches, était à l'image d'un homme, d'une victime du bûcher. Les chairs pendulaient des os, les yeux fixes rissolaient dans leurs

| Compétences         |     |
|---------------------|-----|
| Athlétisme          | 50% |
| Conduite automobile | 10% |
| Description         | 50% |
| Psychologie         | 20% |
| Sciences humaines   |     |
| - culture horri     | 30% |
| Sciences occultes   | 05% |
| Vigilance           | 60% |

| Langues                    |     |
|----------------------------|-----|
| Pidgin (Langue maternelle) | 45% |

**Armes**  
Il porte trois dagues sur lui, mais préfère les lancer.

| Armes              |     |
|--------------------|-----|
| Gourdin du Culte   | 50% |
| Dagles 1010+2      |     |
| - Dagues           | 70% |
| Dagles 104+2 + imp |     |
| - Bagarre          | 70% |

**Grimoire** Contacter Nyarharoop (l'Astrot Chauve-Souris). Epuser le Positif et au choix. Fléissamment ou. Signe de Voor.



## Muldoon le cinglé

(Independanceuse)

Muldoon est un alcoolique notoire et irresponsable, ainsi qu'un bougre un peu simple d'esprit. Cet homme d'une soixantaine d'années (l'âge est difficile à déterminer) passe son temps à se saouler, principalement pour oublier ce qu'il



à vécu. Le reste du temps, il mende un peu, fait de petits boulets et dort dehors à nuit et jour. Muldoon n'est pas très propre et ses habits comme lui ne sentent pas très bon. Il mesure environ un mètre soixante-dix et est assez négligé avec sa barbe poivre et sel. Il sera toujours prêt à raconter son histoire à qui sera prêt à lui accorder de l'attention et s'il sent un véritable intérêt le concernant, mais il risque de devenir difficile à suivre s'il a déjà pas mal éponge. Les caractéristiques de ce personnage ne sont pas fourmies car elles n'ont pas d'importance. En cas de nécessité, des jets de Psychologie permettront de révéler que Muldoon croit toujours ce qu'il dit et qu'il ne ment jamais.

orbites et la bouche s'ouvrant sur un hurlement d'autant plus horrible qu'il était silencieux. Cette abomination s'avançait vers Muldoon.

Il raconte son courageux combat contre la monstruosité à l'aide d'un malheureux bâton. C'est un mensonge. En fait, il s'est enfui mais ne l'admet en aucune circonstance. Une fois le soleil haut dans le ciel, il est revenu furtivement prendre ses affaires et il est reparti aussitôt sur la pointe des pieds. Muldoon n'en sait pas plus.

Si les investigateurs provoquent une bagarre (douter de la parole de Muldoon est suffisant), utilisez pour lui les caractéristiques de Frank Slattery (cf. page 91).

### Journaux

Il n'y a ni journaux ni archives à Cuncudgerie, mais un télégraphe au Bureau des Mines. Si les investigateurs ont, à Perth ou à Sydney, un contact capable de faire des recherches pour eux, ils apprennent par retour de télégramme qu'un Bill Buckley a disparu il y a de cela dix ans. Il a été vu pour la dernière fois à Cuncudgerie.

Vern Slattery, son meurtrier, ne doute pas que la disparition de Buckley est passée complètement inaperçue. S'il apprenait le contraire, il se soulèverait sur-le-champ, car un des trous qu'on appelle Chutes du Dingo sert de sépulture au malheureux Buckley.

### Incident

*En plus de celles des journaux*

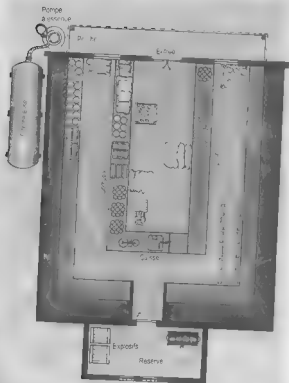
Quelques habitants de Cuncudgerie se souviennent éventuellement de Bill Buckley, le seul homme à s'être rendu volontairement aux Chutes du Dingo. Il s'était persuadé tout seul que l'endroit recelait un dépôt aurifère. Il a laissé l'image d'un joueur d'harmonica et d'un bon buveur (ce qui signifie qu'il payait régulièrement sa tournée, un moyen rapide mais coûteux de se faire apprécier). Buckley n'est jamais revenu à Cuncudgerie. Il est peut-être mort dans le désert ; nul ne le sait. La plupart des gens du cru connaissent Vern Slattery, mais n'ont pas de raison de faire le lien avec Buckley. Ils mentionnent éventuellement les Slattery comme une étape possible, bien que la plupart craignent l'ivrogne et ses fils comme la peste et préfèrent faire un détour quand ils les aperçoivent.

Quelques Kooris locaux ont vu le fantôme de Buckley et savent qu'il s'agit d'un homme blanc torturé. Ils n'ont jamais allumé de feu là-bas et ne connaissent donc pas sa forme furieuse. Ils ont entendu la terrifiante fable de Muldoon, mais s'imaginent que le pauvre idiot était assez saoul pour voir tout ce que lui dictait sa peur ou qu'il a rencontré un « yowie », une créature mythologique australienne.

### La boutique d'équipements de Mortimer Wycroft

Les étagères instables derrière le grand comptoir en U sont bourrées de salopettes, ustensiles de cuisine, bottes, cordes, chaînes, câbles, casques et lampes de mineurs, sous-vêtements, lampes à arc, flashes, batteries, pièces détachées de camions, treuils et poulies, moteurs et pièces de rechange, conserves, pics, kits de triage et bien plus encore. Un apprenti adjacent renferme étaux, sacs de ciment, rails de fer, voiturettes de mines, etc. Un autre, séparé du bâtiment principal, abrite les caisses de dynamite, détonateurs et mèches. Une pompe à essence implantée devant la boutique est alimentée par une cuve enterrée de deux mille cinq cents litres.

Les trois Kooris qui paraissent à côté de la boutique comprennent assez l'anglais pour servir à la pompe. Quelques gestes et les mots « Mortimer Wycroft »





Il n'est pas vraiment nécessaire de recourir aux tests de Psychologie pour se faire une idée de sa santé mentale. L'homme est très avancé dans la démence. Il se rend à peine compte de sa propre existence. Il préfère éviter les empoignades, il préfère que son précieux lima ne soit en danger. Il ne vit plus que pour ses voyages vers la cité ou vers quelque-fois la Grande Race. Son rêve le plus cher serait d'échanger son esprit avec un membre de celle-ci, mais aucun Yithien ne le considère comme un spécimen acceptable.

Les « boys » de Wyrcroft sont des adora- teurs. Ils portent de petites couteaux à leur ceinture et leurs boomerangs sont généralement à portée de main. Ils préfèrent se servir de leurs gourds de culte, mais ne disposent pas de poison de maladie. Quand ils voyagent vers la cité sous les sables, ils gardent près d'eux toutes leurs armes. Ils peuvent décider d'attaquer les investigateurs, sans en avertir Wyrcroft, à Cuncudgera même. Si Wyrcroft remarque que les personnages suivent ses deux camions vers la cité enfouie, il ordonne au Ino de les attaquer, peut-être à la lance et au boomerang. Ces trois Kroons protègent Wyrcroft sur l'ordre du culte, mais ils le tueraient aussi bien s'ils recevaient de nouvelles instructions.

Que réduisez-vous à l'intérieur ou pas à Wyrcroft, celui-ci peut bientôt pour la cité enfouie de manière à ce que sa petite force soit disponible si l'on veut avoir des combats. Elle peut constituer une réserve, plus ou moins vite suivant le succès des investigateurs, ou leur offrir une première victoire facile.

#### Mortimer Wyrcroft Fantôme de son vivant

Niveau : ordinaire  
(cf. tableau, p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Impact           | 0  |
| Points de Vie    | 11 |
| Santé Mentale    | 25 |

Compétence spécifique (ou spéciale)  
Paraitre fantomatique & dément : 55%

| Compétences principales |     |
|-------------------------|-----|
| Amélioration            | 25% |
| Discrétion              | 20% |
| Sciences occultes       | 05% |
| Vigilance               | 40% |

| Compétences                      |     |
|----------------------------------|-----|
| Conduite                         |     |
| - automobile                     | 30% |
| - engin lourd                    | 20% |
| Mésestimation                    | 25% |
| Crédit                           | 15% |
| Sciences formelles - électricité | 15% |
| Mythe de Cthulhu                 | 75% |

| Langues                     |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (Langue maternelle) | 50% |
| Kanera                      | 15% |
| Pidgin                      | 30% |

| Combat                |     |
|-----------------------|-----|
| Fusi de Chasse Car 12 |     |
| tubeuse-canon         | 45% |
| Débris 406            |     |

pendant la chaleur, le voyageur conserve son eau et sa température interne. S'il ne se trouve qu'à quelques jours des secours, il peut se passer de nourriture tant qu'il a de l'eau. Pour des trajets plus longs, il doit chercher à se nourrir sur le terrain, ce qui va beaucoup le ralentir et accroître ses besoins en eau.

### Les rencontres du désert

Pendant leur équipée dans l'Outback, les investigateurs ont, chaque jour, 50% de chance de faire une rencontre. Quand cela se produit, lancez 1D6. Ne faites pas intervenir deux fois la même circonstance. Si vous préférez mieux contrôler les événements, épargnez-vous tout test de dés et choisissez les rencontres.

| IR6 | Révélation                           |
|-----|--------------------------------------|
| 1   | Un serpent - une espèce féroce ou un |
| 2   | L'ennemi                             |
| 3   | L'ennemi                             |
| 4   | 1D4 chance de succès                 |
| 5   | 1D4 chance de succès                 |
| 6   | Une horde de saib                    |

### Serpents

### Mimi

Pour les caractéristiques, voir dans les Créatures du Mythe, page 78.

Les Mimis sont des êtres-esprits du Temps du Réve australien. Plus grands que des humains et légers comme des plumes, ce sont de vieux ennemis des Polypes Volants, comme de juste pour des créatures si vulnérables au vent. Ils n'interviennent pas

salement dans ce scénario, mais s'ils choisissent de le faire, ils sont capables de conduire les investigateurs à l'intérieur de la cité enfouie sans qu'ils aient à affronter les grandes portes extérieures. Les Mimis ne sont pas d'instincts agressifs et leur attitude correspond toujours à une nécessité.

Le culte relayé par Huston et ses activités dans la Cité de la Grande Race les inquiètent. Ils ont quitté en force le Temps du Réve pour fermer de nouveau les accès à la cité ou, au moins, éliminer certains des Polypes Volants. Mais c'est une chose qu'ils ne peuvent faire eux-mêmes, un unique Polype Volant pourrait ravager tout un groupe de Mimis.

En revanche, des humains pourraient faire quelque chose. Les Mimis surveillent les investigateurs pendant qu'ils s'enfoncent dans leur désert. Si l'un d'eux a le goût d'entre eux, ils portent avec eux des armes (fusil ou arme de poing de gros calibre) et que plus de la moitié d'entre eux appartiennent au sexe fort (les Mimis n'accordent que peu de confiance aux équipes combattives des femmes), ils décident de les attaquer. À cet moment bien choisi, un Mimi sort de derrière un rocher pour faire face aux voyageurs, ce qui leur inflige une perte de SAN de 0/1D6 points. Il s'abstient de tout geste hostile.

Toute forme d'hostilité provoque sa fuite. Si les investigateurs cherchent plutôt le contact (l'offre d'une patate douce ou d'une sucrose serait une parfaite entrée en matière), ils sont compris. La réponse prend une forme bien étrange : d'une main incroyablement rapide, le Mimi se met à peindre sur les rocs avoisinants. À travers ces dessins, il les invite à le suivre chez lui. S'ils acceptent, il fend un boulet rocheux du bout du doigt et s'avance à l'intérieur. Les investigateurs qui souhaitent

Ils survie doivent entrer à leur tour avant que vous ne leur demandiez pour la troisième fois s'ils y vont ou pas. Le Mimi n'accepte que l'équipe au grand complet. Si un seul s'absent, il renonce à emmener les volontaires. Si les investigateurs suivent le Mimi, ils sont assaillis d'impressions très étranges et voient le paysage comme s'ils se déplaçaient très haut au-dessus du sol. Ils finissent par être tellement désorientés qu'ils perdent 0/1D4 points de SAN, mais se retrouvent soudain dans une caverne pleine d'autres Mimi. Pour la suite, voir *La caverne des Mimi*, page 76.

### Prospecteur

L'homme, usé par le désert, est perché sur un chameau. Il explique qu'il quitte la région qui s'appelle le désert. Il y passe des choses étranges. Le sol tremble. Des nuées de chauve-souris envahissent parfois le désert. Les Kooris disparaissent. Il dit préférer rejoindre Meeka tharra et la civilisation, ici, c'est l'enfer.



### Kooris

Ces hommes essaient d'éviter l'équipe. Il leur est arrivé d'essuyer des coups de fusil dans le passé et ils ne tiennent pas à renouveler l'expérience. Si l'équipe sait les rassurer,



Dessin de Polype volant tracé dans le sable

ils révèlent, par signes ou en pidgin, qu'ils ont entendu parler du culte de la Chauve-Souris. Ils savent aussi que la zone où se rendent les investigateurs est dangereuse et prêtent l'oreille. Ils ont entendu dire que la chauve-souris, Ngoum, Ngoum, est le symbole de la mort. Les dromadaires et le tabac sont récompensés par des renseignements supplémentaires. Les Kooris dessinent dans le sable d'étranges traces (celles d'un Polype Volant, cf. l'illustration, page 74) et le symbole du Culte, celui qui est tatoué sur le corps de tous les adorateurs.

### Feu de brousse

Les flammes d'un feu de brousse se dirigent vers l'équipe. Au loin, tout le monde peut voir quelles sont parfois hautes d'une dizaine de mètres. Les investigateurs peuvent essayer de rivaliser de vitesse avec le feu pour se réfugier sur l'un des lacs desséchés.

## Trois Kooris : Lynn, Shannon et Janice

Niveau ordinaire  
(cf. tableau, p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 208 de la 8<sup>e</sup> édition française)

#### Valeurs de base

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | +2 |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 0  |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Protège Wyrd        |     |
| sans trop réfléchir | 60% |

#### Compétences principales

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Athlétisme        | 15% |
| Cochetage         | 50% |
| Discrétion        | 75% |
| Sciences occultes | 05% |
| Vigilance         | 25% |
| Mythe de Cthulhu  | 05% |

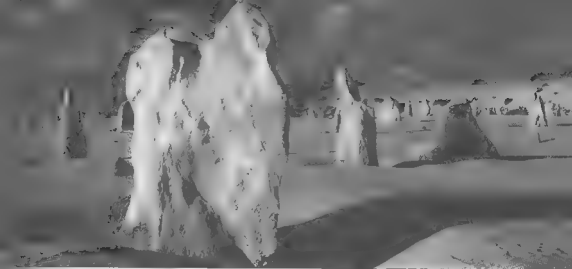
#### Langues

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Kanara (Langue maternelle) | 40% |
| Anglais                    | 20% |
| Pidgin                     | 35% |

#### Combat

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Gourdin du Culte    | 60% |
| Daghts 10'10+2      |     |
| Dague               | 60% |
| Daghts 10'4+2 + imp |     |
| Boomerang de Guerra | 65% |
| Daghts 10'6+2       |     |





ou foncer dans l'autre direction pour traverser les flammes au plus vite. S'ils se décident pour une course de vitesse, chacun des conducteurs doit réussir un test de Conduire. Un échec se traduit par l'explosion d'un pneu ; un 96 ou plus, par le passage à grande vitesse sur un rocher trop saillant et un essieu brisé. Dans les deux cas, le lac est atteint à temps. Le pneu doit être changé mais l'essieu brisé ne peut être réparé : désormais, il va leur falloir voyager à pied ou trouver un autre moyen de transport.

Si les chauffeurs cherchent plutôt refuge de l'autre côté des flammes, chacun doit réussir un test de Conduire et un test de Vigilance (pour repérer un passage favorable dans le mur de flammes). Un échec se traduit par la perte du véhicule. Le camion passe bien le mur de flammes, mais il prend feu aussitôt après. Les passagers doivent l'évacuer de toute urgence et ne sauvent que le matériel qu'ils ont saisi et sautant à terre.

### Tempête de sable

Une tempête de sable approche. Elle oblige les investigateurs à s'arrêter pendant trois heures. Quand elle se calme, les carburateurs des deux camions sont complètement ensablés et doivent être démontés et nettoyés. Au total, la tempête ralentit l'expédition d'une bonne journée et efface complètement toute trace que pouvait suivre l'équipe.

Qu'elle que soit la personne chargée de l'intendance, les investigateurs se retrouvent à bord de deux excellents petits camions Daimler avec du ravitaillement pour six semaines. Ils devront renouveler l'eau aux puits qui bordent la piste Canning, une voie utilisée pour convoier les boeufs du Kimberley vers les villes de Wiluna et Kalgoorlie dans le sud.

Il faut au moins quatre jours pour atteindre les coordonnées fournies par Mackenzie. Effectuez quatre tests sur la Table des Ren-

contres du Désert, page 60, ou choisissez simplement celles qui vous semblent les plus appropriées.



Sur des centaines de kilomètres, le caractère désolé du paysage ne fait que croître. Pendant le jour, la chaleur et la poussière ne laissent aucun répit, alors que la nuit la température chute brutalement. Dans leurs sacs de couchage, les investigateurs peuvent contempler frileusement des ciels inconnus où domine une constellation étincelante, la Croix du Sud. La fin de la chaleur s'accompagne d'un ciel d'une étrange clarté, aubes et crépuscules sont d'une beauté poignante. Il n'y a pas grand-chose à voir hormis les buissons, la poussière et le roc. Les hauteurs d'une centaine de mètres ou plus figurent généralement sur les cartes à grande échelle et portent parfois un nom. Il n'y a aucun cours d'eau. De loin en loin, les investigateurs croisent les traces d'une caravane de chameaux ou de véhicules. David Dodge affirme qu'il est impossible de savoir à quand elles remontent ; le désert est si sec qu'elles peuvent rester visibles pendant des années. Pourtant, deux à trois fois par jour, ils aperçoivent les fumées de feux lointains. Dodge explique que les Kooris se servent de ces feux tant pour piéger le gibier que pour le

ciure. Il ajoute que dans ce paysage désespérément plat, les fumées servent souvent de point de repère à ceux qui doivent franchir de longues distances.

Une fois, après avoir franchi une crête, ils découvrent d'étranges formes coniques coiffées de rocs lisses et aplatis, une fantaisie de l'érosion. Une autre fois, ils rencontrent un énorme boulet de grès rouge poli par le vent et percé d'un fantastique trou tourbillonnant. Cette pièce d'art moderne se dresse derrière une autre crête, à mi-pente, magnifiquement éclairée par le soleil levant.

#### La route de Wycroft

Même si le voyage est abondamment émaillé de crevaisons, dures qui fuient et autres incidents techniques mineurs, il faut reconnaître que Dodge joue à merveille son rôle de guide. Le troisième jour, l'équipe a la surprise de tomber sur ce qui semble bien être une piste fréquentée. De nombreux véhicules l'ont empruntée dans les deux sens, c'est la piste utilisée par Wycroft pour rejoindre la Cité de la Grande Race. Wycroft suit diverses routes pour quitter ou regagner Cuncudgerie mais, à cette distance de la civilisation, il s'en tient à un tracé unique à travers les dunes et les lacs desséchés. Les Kooris de Huston patrouillent sur cette piste et prennent en embuscade tout groupe de faible importance qui voudrait la suivre.

Si les compétences en Navigation des investigateurs ne leur permettent pas de trouver leur chemin vers la cité enfouie, certains indices déconcertants sur la piste de Wycroft peuvent les aider à la suivre. Ils s'enfoncent alors vers le nord en plein Grand Désert de Sable. S'ils continuent de suivre cette piste, elle repique ensuite à l'est sur une centaine de kilomètres avant d'attendre le puits creusé par Huston dans la cité sous les sables.

Si David Dodge se charge de la Navigation, il veut filer au sud pour attendre le Puits Nimberra avant le coucher du soleil. Si son avis

l'emporte, lisez la suite ; en revanche, si les investigateurs préfèrent la piste du nord, passez directement à *L'Emboscade*, page 66).

Le Puits Nimberra est un bassin d'eau saumâtre. Toutes sortes d'animaux sauvages, dont certains serpents extrêmement venimeux, viennent subrepticement s'y abreuver entre le crépuscule et l'aube. Des investigateurs avertis installeront donc leur camp à bonne distance. C'est à ce puits que l'expédition rejoint la piste Canning. Il n'est pas difficile de repérer les traces du passage du bétail. Dodge rappelle que la bouse séchée est un excellent combustible. Plusieurs membres de l'équipe peuvent se relayer pour faire bouillir de l'eau toute la soirée afin de réapprovisionner le stock d'eau potable.

#### Le camp de la mort

Au matin, si l'équipe suit effectivement la piste Canning vers le nord-est, elle va devoir la quitter pour filer plein nord, à travers les dunes, vers la position indiquée par MacWhurr. Entre les puits Mallowa et Nibil, tout le monde remarque les traces d'un bon nombre de véhicules qui font exactement cela. La piste ainsi dessinée entre les collines de sable est tout aussi praticable qu'on peut l'espérer dans cette région de l'Australie et semble bien se diriger vers les coordonnées fournies par Arthur MacWhurr. Si Dodge est avec les investigateurs, il est d'avis que cette piste est une aubaine à ne pas négliger et, avec leur accord, les puissants Dauliers s'enfoncent en cahotant dans un désert toujours plus vide. (Sinon, l'expédition poursuit sa route jusqu'au puits Bungabinni et trace sa propre piste vers la cité enfouie. Elle s'arrête alors à l'épisode du camp de la mort qui commence maintenant.)

La piste n'a pas été utilisée depuis longtemps. Des vagues de sable la coupent en plusieurs endroits. Parfois, une herbe broussailleuse a pris racine dans les ornières. La progression est régulière et sans détour. Il





Il n'y a aucun signe des blocs cyclopéens figurant sur les photos de MacWhirr, mais le terrain est tout à fait semblable. En dix heures, l'équipe parcourt une soixantaine de kilomètres vers le nord, puis la piste s'arrête.

### Un camp de mineurs

Au pied d'une saillie rocheuse de cinq, six mètres de haut, sont regroupés une douzaine de tentes, plusieurs grandes piles de caisses, divers tubes et pièces mécaniques, un cabanon marqué « Explosifs » et un petit bâtiment intact surmonté d'un volumineux mécanisme. Un vieux camion Ford est garé à l'extrémité de la rangée de tentes, tordu et brisé comme si un géant lui avait marché dessus. Une réussite de Sciences de la terre géologique, d'Intuition ou de Connaissance indique qu'ils sont devant une exploitation minière quelconque. Toujours aucun bloc curviligne en vue.

Quand ils descendent de leurs véhicules, ils trouvent des os humains parmi le sable et les cailloux. Plusieurs squelettes sont à peu près complets, mais beaucoup d'os sont brisés. Une réussite de Trouver Objet Caché à proximité du bâtiment se traduit par la découverte d'un gourdin de soixante-quinze centimètres, à moitié enterré dans le sable. L'extrémité est hérissée d'un grand nombre de petites dents blanches. Une réussite de Sciences de la vie (histoire naturelle) détermine que ces dents appartiennent certainement à de grandes chauves-souris.

### Le puits de mine

Le petit bâtiment de bois protège l'entrée d'un puits de mine. Le mécanisme sur le toit, un moteur et un treuil, actionne un

petit monticule chargé actuellement en surface. Le fusceau d'une lampe torche ou le son d'une pierre jetée révèle simplement que le puits est très profond. Une réussite de Bricolage suffit à mettre en marche le moteur à essence de l'ascenseur. Une autre réussite permet de se rassurer sur l'état du câble, du treuil et de la nacelle. Tout est parfaitement sûr et en état de marche. Le monte-charge peut être commandé de l'intérieur.

Si les investigateurs font descendre l'ascenseur, celui-ci s'arrête sur des rocs éboulés à une soixantaine de mètres de profondeur. Une réussite de Sciences de la terre : géologie diagnostique un effondrement. L'effayage n'est peut-être pas aussi solide qu'il y paraît. Le retour en haut est la seule issue.

### L'appentis aux explosifs

La serrure a été brisée et il n'y a plus rien à l'intérieur, si ce n'est deux grosses caisses vides. Ces emballages portent les caractéristiques détaillées de la dynamite qu'ils ont autrefois contenue. Chaque boîte renfermait quarante-huit bâtons. D'autres caisses identiques traînent à proximité de l'abri, vides, usées par le vent et à moitié remplies de sable.

### La tente intacte

Toutes les tentes ont été sauvagement ravagées. Seule l'une d'elles a été soigneusement recousue. Elle renferme des vêtements, des allumettes intactes, des conserves (vides et pleines), plusieurs lanternes, du pétrole et d'autres équipements domestiques. C'est le seul endroit du camp qui semble avoir été récemment habité.

## La source

Une réussite de Trouver Objet Caché ou Sciences de la terre : géologie attire l'attention sur un autre point intéressant du camp. Sur la paroi rouge qui domine les tentes, se détache une tache sombre. Une source minuscule coule au centre. Le filet d'eau a tout juste le diamètre d'un clou et alimente une bassine émaillée blanche fixée dans le roc. L'eau qui déborde disparaît dans une crevasse pour ne plus réapparaître. Elle est claire, fraîche et pure.

## Les alentours

S'ils font un tour dans les environs, les investigateurs remarquent, sur une réussite de Trouver Objet Caché, une étrange suite de traces. Les empreintes démarrent soudain au milieu du sable pour s'interrompre brusquement un peu plus loin, comme si quelque chose avait atterri là et marché un peu avant de s'envoler de nouveau. Une réussite de Pister détermine qu'il s'agit de traces fraîches. Chaque empreinte comporte cinq doigts énormes, de près de deux mètres de long. Une réussite de Mythe de Cthulhu suggère qu'elles ont pu être laissées par des Polypes Volants.

## Dans la direction de la cité

Si l'équipe essaie d'atteindre les coordonnées indiquées par MacWhirr à partir du camp, elle se heurte à une barrière rocheuse et à des étendues de sable mou qui bloquent toute progression des véhicules. Cette barrière court sur deux heures tant vers le nord que le sud. Une fois contournée, la progression vers l'est se poursuit sans problème. Que les investigateurs choisissent d'arriver par le nord ou le sud, ils rencontrent dans chaque cas des traces de véhicules qui les emmènent exactement aux coordonnées recherchées. *L'Embassade* décrite page 66, est susceptible de prendre place dans un cas comme dans l'autre.

## Jeremy Grogan

Alors que l'équipe vient de terminer son exploration des lieux, des jappements se font entendre de l'autre côté du camp. Peu après, les investigateurs distinguent une demi-douzaine de silhouettes canines qui les observent du sommet d'une dune. Un sifflement humain retentit et les animaux disparaissent derrière le monticule de sable. Pour poursuivre la meute, les investigateurs doivent d'abord escalader la pente de sable. Arrivés en haut, ils trouvent les traces assées par les chiens. Un peu plus bas, de l'autre côté de la dune, les empreintes de pattes se mêlent à celles de pieds chaussés. La piste n'est pas difficile à suivre et, quelques minutes plus tard, le groupe rejoint une meute de chiens brun-rouges

qui entoure un homme vêtu de ses seules chaussures de ville. Il se tient au milieu d'un cercle d'un mètre cinquante de diamètre, délimité par des cailloux posés sur le sable.

« Arrête, créatures de Satan ! Disparaissez ou gare ! » hurle l'homme (Jeremy Grogan).

« Mes amis vont vous mettre en pièces ! » Et, de fait, les dingos commencent à prendre position de chaque côté de l'équipe, muscles tendus, prêts à bondir à l'attaque.

Une réussite de Baratin, Crédit, Persuasion ou Psychologie rassure l'homme sur les intentions des arrivants. Si ces derniers font preuve d'un peu de patience, il finit par raconter son histoire.

S'il se sent menacé, les dingos réagissent à sa peur en attaquant toutes dents dehors. Dès qu'un investigateur est tué ou sérieusement blessé à mal, il rappelle les chiens et attend le départ des intrus. S'ils restent là, il lance sur eux les chiens encore et encore, chaque nouvelle attaque éliminant un membre du groupe.

Le cercle de pierre n'a de signification que dans l'imagination de Grogan. Mais si on lui tire dessus, les dingos attaquent immédiatement pour tuer le tireur.

## Le témoignage de Jeremy Grogan Aide de jeu AU-06

Utilité de ce document : Ce témoignage permet l'identification de Carver comme étant le Docteur Huston et, croisé avec les chifres de Mc Whirr (disponibles à New-York, cf. l'aide de jeu ADJ-NY-16, page 54), met les investigateurs sur la piste de la localisation de l'entrée de la Cité.

## Réponses supplémentaires

Si on l'interroge à ce sujet, il pense que Carver a pris le camion, la dynamite et le reste du ravitaillement, mais il ne sait pas où il est allé. Les dingos ont, à plusieurs reprises, protégé Grogan d'une bande de Kooris apparemment décidés à le tuer. Ces horribles gens portent des gourdins hennés de dents minuscules. Depuis que les dingos en ont dévoré deux, les autres ont renoncé à s'approcher.

## Un petit secret

Grogan a raison à propos des dingos. La folie et la solitude ont donné de la consistance à ses rêves. Il ignore complètement comment il a pu faire passer ces animaux du rêve à la réalité et se trouve bien incapable de renouveler volontairement l'expérience. Les dingos sortent du Temps du Rêve ou, peut-être, des Contrées du Rêve. Ils n'appartiennent pas à ce monde et sont insensibles aux attaques matérielles.

## L'embuscade

Alors que l'expédition approche enfin, par le nord ou le sud, de l'entrée de la cité enfouie, elle pénètre dans une gorge où les Kooris



## Jeremy Grogan

Jeremy Grogan est un homme entre deux âges (36 ans), mineur de son état, à la peau bruniée par les longues expositions au soleil. Il se promène éternellement nu, excepté ses chaussures. Son regard ne permet aucun doute sur sa santé mentale. Grogan est fou.

Ses propos précipités sont entrecoupés de silences qui durent de quelques secondes à quelques minutes. C'est un homme rusé. Une réussite de Psychologie souligne que, d'ordinaire, il n'est pas quelqu'un à qui l'on peut se fier pour les choses importantes, quelque chose l'oblige à se fier à la vérité. Si l'on soupçonne les dingos, qui resteraient une énigme, la source est la seule autre trace de son talent pour le Rêve. Hérode de questions, il devient boudé jusqu'au milieu mais les investigateurs qui s'amusent de palanques et restent avec lui assez longtemps obtiennent toute son histoire.

## Jeremy Grogan Mineur éminent et puissant rêveur

Niveau ordinaire  
(cf. tableau, p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 5<sup>e</sup> édition française).

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Impact           | 0  |
| Points de Vie    | 12 |
| Santé Mentale    | 0  |

## Compétence spécifique (ou spéciale) Erreur

| Compétences principales |     |
|-------------------------|-----|
| Athlétisme              | 15% |
| Baratin                 | 35% |
| Conduite engin lourd    | 50% |
| Discrétion              | 70% |

| Vers                            |     |
|---------------------------------|-----|
| - connaissance de la mine       | 45% |
| - explosifs                     | 30% |
| Mythe de Cthulhu                | 03% |
| Premiers Soins                  | 50% |
| Rêve                            | 15% |
| Sciences de la terre - géologie | 30% |
| Sciences formelles - mécanique  | 45% |
| Sciences occultes               | 05% |
| Vigilance                       | 60% |

## Langues

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (Langue maternelle) | 45% |
|-----------------------------|-----|

| Combat            |     |
|-------------------|-----|
| - Bagarre         | 30% |
| - Fusil cal 30-06 | 45% |
| Dégâts 200-4      |     |



Faites rouler un bloc par véhicule. Chaque rocher a 20% de chance de toucher et de démolir un camion, ce qui se traduit par 2D6 points de dommages aux occupants. Si l'un d'eux repère le rocher (réussite de Trouver Objet Caché) et avertit le conducteur, celui-ci peut éviter le projectile (réussite de Conduire) et sortir son véhicule intact du piège.

Si, une fois les rochers tombés, un ou plusieurs camions sont démolis ou bloqués, les Kooris attendent que les occupants en descendent pour jeter sur eux leurs lances et leurs boomerangs de guerre. A moins que les joueurs n'aient dûment précisé que les investigateurs se préparaient à faire feu, accordez un premier tir gratuit aux Kooris pendant la descente des camions. Les investigateurs qui tenaient leurs armes prêts peuvent faire feu dès le premier round dans l'ordre des DEX. Les autres doivent attendre le round suivant. Souvenez-vous que les Kooris ne peuvent envoyer leurs lances ou boomerangs que tous les deux rounds.

Le témoignage de Jerem, Grotte





## Kooris en embuscade

**Note** Ces huts Kooris sont des « Adorateur dévoué et prêt à tout » page 43

**Niveau** ordinaire  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 8<sup>e</sup> édition française)

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Impact           | +2 |
| Points de Vie    | 13 |
| Santé Mentale    | 0  |

**Compétence spécifique (ou spéciale)**  
Parcoure l'Outback à la recherche d'indices 85%

| Compétences       |     |
|-------------------|-----|
| Athlétisme        | 50% |
| Discrétion        | 55% |
| Sciences occultes | 65% |
| Vigilance         | 65% |
| Mythe de Cthulhu  | 10% |

| Langues                     |     |
|-----------------------------|-----|
| Gadugara (Langue malamelia) | 45% |
| Pidgin                      | 15% |

| Combat   |     |
|--|-----|
| Chaque ataquant est équipé d'un boomerang de guerre, trois lances et d'un gourdin du culte |     |
| • Gourdin du Culte   | 55% |
| Dégâts 10/10+2   |     |
| • Lance  | 85% |
| Dégâts 106+1 + mp  |     |
| Boomerang de guerre  | 70% |
| Dégâts 106+1   |     |
| • Bayane   | 55% |

Quand trois attaquants ou plus sont morts ou sérieusement blessés, ou quand ils sont à cours de lances et de boomerangs, ils rompent le combat et disparaissent dans le désert. Chaque investigateur compétent en Pister peut pourchasser un des fuyards. Les autres peuvent, bien sûr, s'attacher aux pas d'un des pистeurs. Une fois blessés ou acculés, les assaillants se rendent systématiquement. Ils diront tout ce qu'ils savent. S'il y a plus d'assaillants que de pистeurs (David Dodge fait partie du nombre), certains réussissent à s'enfuir pour prévenir Huston de l'approche du groupe.

Les Kooris capturés essaient sans relâche de s'enfuir et se montrent aussi exaspérés que possible. En revanche, ils ne contrôlent guère leur langue et répondent volontiers à presque toutes les questions. La flatterie, ou des dons en tabac, sucres ou autres nourritures, excite leur vanité. Ils deviennent très bavards et fournissent toutes les informations réunies ci-dessous. Lisez-les aux joueurs ou choisissez, phrase par phrase, des réponses plausibles aux questions des personnages.

- La piste se termine au milieu d'un champ de pierres étranges. Il y a un trou où beaucoup descendent mais dont bien peu remontent.
- L'escalier se termine par une grande caverne qui ne s'arrête jamais. Il ne faut pas dérangier les choses féroces qui vivent à l'intérieur. Ceux qui font trop de bruit au mauvais moment sont dévorés par ces créatures trop horribles pour être décrites.
- Dans un autre endroit de la caverne vit l'homme blanc qui règne sur le désert et nous donne des prisonniers pour la viande et le sexe. Il y a beaucoup de prisonniers dans la caverne. Dans un autre endroit encore vit un être étrange qui sait tout sur tout mais rien sur nous, et qui est libre mais prisonnier du chef blanc.
- Le chef blanc dit que le Père de Toutes les Chauves-Souris pourrait bientôt revenir en ce monde, mais il ne sait pas quand exactement. Pour se préparer à sa venue, il doit toucher certaines pierres quand c'est le temps.

Ces Kooris ont une conception passablement enfantine de ce qui se passe car elle ne s'appuie, en fait, que sur des rumeurs, contes, insinuations et conversations surprises. Personne n'a pris la peine de faire plus qu'enflammer leurs desirs les plus grossiers. Si les investigateurs persistent à les interroger, ils risquent, par leurs questions, de diriger inconsciemment les réponses des prisonniers, tenez-en compte.

Par exemple, les Kooris peuvent se mettre à craindre la vengeance de leur chef et refuser de répondre autrement que par « non » (en réponse aux questions qui se terminent par une voyelle), « oui » (à celles qui se terminent par une consonne), et « peut-être »

(pour une fin en s). Si ce procédé est appliqué avec soin, il va certainement conduire les investigateurs à ce qu'ils veulent, ou non, entendre. Aucune de ces deux interprétations ne les rapprochera de la vérité.

## La Cité sous les Sables

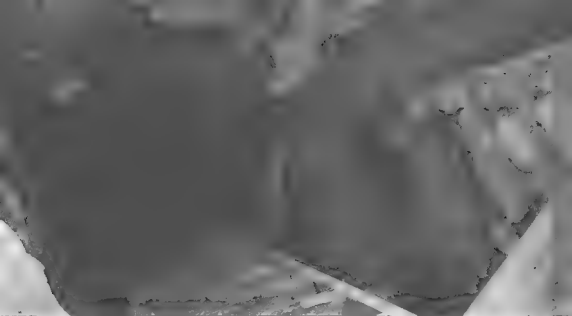
*L'ultime bataille pour la cité enfouie sous les sables australiens. Son exploration donne l'occasion aux investigateurs de rencontrer un extraterrestre plus vieux que l'humanité elle-même.*

Que les investigateurs aient rencontré ou non Mortimer Wycroft, Huston risque d'être averti de leur arrivée. Des Kooris rescapés de l'embuscade ont pu le prévenir de l'approche (décidée) des intrus vers la Cité de la Grande Race.

Les lieux sont assez semblables à ce que montrent les photographies de MacWhirr. Le sable est maintenant tassé par le passage des hommes et des véhicules, et une bonne quantité de débris contemporains parsèment l'endroit. Si Wycroft est arrivé, il a été probablement plus rapide que les investigateurs, plusieurs camions légers sont garés au centre de la zone, débarrassés, pour l'essentiel, de leur chargement. Une partie de celui-ci est entassé sous une bache près d'un petit abri : un toit perché au-dessus d'un mur bas de sacs de sable. À l'intérieur, on trouve un générateur et un escalier de bois qui s'enfonce dans le silence des profondeurs. Le générateur tourne en permanence. Son TEUF-teuf-TEUF-teuf porte loin dans le désert. Pour autant qu'en sache Huston, ou n'importe quel adorateur, cette entrée est la seule qui donne accès à la Cité de la Grande Race. Un unique garde est posté là en permanence. À l'arrivée de Wycroft, il doit jouer les démnageurs, ce qui laisse l'entrée sans surveillance pendant un moment.

Si les Kooris ont signalé l'arrivée des investigateurs à Huston, l'entrée est alors solidement gardée par une demi-douzaine d'adorateurs armés de fusils. Les sacs de sable leur donnent une excellente couverture, mais les camions réduisent leur angle de tir. Pour pallier ce problème, un adorateur est allongé sous chacun des deux camions.

Tout un chaos de blocs de pierre émerge du sable, ce qui favorise grandement une approche discrète de l'entrée, mais les cinquante derniers mètres sont complètement à découvert. Cette étendue de sable se franchit en six ou sept secondes, ce qui donne largement le temps à chaque adorateur de placer un bon coup de fusil dans des cibles qui ne font que leur faciliter la tâche en s'approchant.



Si les investigateurs sont coincés dehors par le feu roulant des adorateurs, ils décideront éventuellement de se débarrasser de l'obstacle en y envoyant un camion en flammes ou chargé de dynamite. C'est une tactique efficace contre les gardes, mais les informateurs qu'ils ont reçues des Kooris en embuscade ne devraient pas les y encourager. Quoi qu'il en soit, le camion doit avoir un chauffeur

(Conduire une Automobile ou Conduire un Engin Lourds) et la réussite de l'opération est soumise à celle de son test de Conduire ou à une réussite spéciale au test de Volonté. Le succès du camion, puis le souffle de l'explosion, ajoutent un total de 2D6 points de dommages au kamikaze. Il faut encore y ajouter les balles qui ont pu le toucher auparavant (les gardes touchent sur une réussite





Les abords de la cité

spéciale). Si cette charge héroïque ne tente aucun volontaire, les investigateurs vont peut-être chercher une autre entrée à la cité, une possibilité traitée par la suite. L'explosion ne manque pas d'attirer l'attention des Polypes Volants qui se trouvent à quelques kilomètres. L'un d'eux survole la zone dans l'heure qui suit et attaque au hasard deux des investigateurs, si ceux-ci ne sont pas encore sous terre.

### Sous terre

L'escalier s'enfonce sur presque une centaine de mètres. Nyarlathotep a guidé Huston vers un accès facile, mais il a tout de même fallu beaucoup de travail pour le rendre vraiment utilisable. Des lampes électriques, installées avec parcimonie mais régulièrement, éclairent les marches après les quinze premiers mètres. En bas des marches, un deuxième générateur exactement semblable à celui du haut et plusieurs barils de deux cents litres d'essence démontrent que les occupants du lieu ont prévu le cas où leur accès vers l'extérieur serait bloqué pendant une longue période.

Les visiteurs sont d'abord surpris par la fraîcheur. À cette profondeur règne une température constante de huit degrés. Puis par le silence. Un silence au-delà de la vie et de la mort. Aucune tombe n'a existé aussi long-

temps que cet endroit. Aucune n'a jamais renfermé un tel trésor. Plus loin, dans le halo des minuscules ampoules qui s'alignent jusqu'à des profondeurs insondables, ils entrevoient de vastes salles emplies d'une poussière épaisse. Plus loin encore, s'ouvre le domaine des ténèbres éternelles.

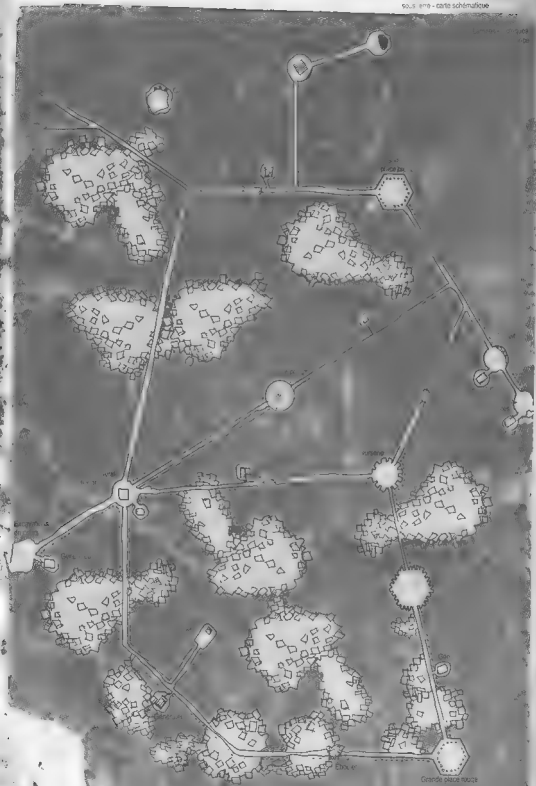
Accessoirement, ces cavernes ont attiré les chauds sous de tout le pays. Leur masse compacte occulte complètement le plafond. Le bas de l'escalier est inondé de leurs excréments. Un peu de vacarme ou une explosion, et les vo a qui se précipitent vers la sortie par millions. Au crépuscule, toutes quittent la cité en longues vagues noires.



Les investigateurs peuvent s'enfoncer dans la cité en suivant n'importe quelle direction mais les passages éclairés exercent une attraction presque irrésistible. Tout le monde voit que, sous l'alignement des lampes électriques, l'épaisse couche de poussière omniprésente a cédé la place à un sentier battu. Dans les ténèbres environnantes, il est impossible de se rendre compte de l'étendue de la cité.

La plupart des adorateurs vivent non loin du bas des marches, dans un endroit qu'ils appellent le Dortoir. Il se situe suffisamment loin du second générateur pour que le bruit ne les empêche pas de dormir. C'est une série de quatre salles carrées d'une dizaine de mètres de côté, dont chacune loge jusqu'à 1D10+2 adorateurs.

Un important courant d'air traverse le dortoir, il emporte les fumées des feux de camp vers l'escalier et la surface. Ces pièces contiennent des couchages écœurants de saleté, des artefacts obscènes, des os et différents exemples d'un art sauvagement inspiré. Les adorateurs qui possèdent fusils, couteaux, espèces, etc.



## Polype Volant

### Race supérieure indépendante

Une race antique d'hommes entités multipolaires et totalement étrangères. Elles ne savent qu'à moitié voler et elles ne savent pas d'elles. Elles semblent avoir une monstrueuse plasticité et devenir invisibles de temps à autre. Elles émettent d'étranges sifflements et laissent des empreintes de pas colorées, composées de cinq marques individuelles d'ongles.

— H.P. Lovecraft  
L'Ombre venue de l'espace

Cette espèce sans nom est venue sur Terre depuis l'espace en conquérant, voilà environ sept cent cinquante millions d'années. Elle a construit des villes en bassin, aux hautes tours dépourvues de fenêtres, vivant aussi sur les arêtes pointues du système solaire. Sur Terre elle a fini des guerres et a finalement été obligée de se réfugier sous terre, vaincue par la grande race d'Yth. Mais vers la fin du cataclysme (il y a environ cinquante millions d'années), elle est sortie de ses refuges souterrains et a entièrement occupé la grande race.

Les Polypes vivent encore dans leurs cavernes et semblent s'en satisfaire, annihilant ses rares êtres qui choisissent de croquer leur chemin. Les entités de leurs habitations sont souvent au plus profond de ruines antiques, dans des puits scellés de pierres. À l'intérieur de ces puits, des Polypes vivent encore, ses connaissances extraterrestres et les forces contraindant de multiples attitudes.

Ils ont le pouvoir de contrôler les grands vents. Chaque habitation d'un Polype vole au vent, il coûte un point de mage par tour d'utilisation.

**Attaque de vent violent.** Le coup de vent a une portée de base de vingt mètres et un diamètre de dix mètres émanant du Polype. Les dégâts sont égaux à l'impact du Polype. La portée peut être étendue mais perd 106 points par tranche de vingt mètres supplémentaires. Ainsi, une cible à trente-neuf mètres encaissera 406 points d'une attaque à quarante et un mètres encaissera 306 points de dégâts. Les victimes de ce vent voient littéralement leur peau arrachée de leurs os, alors que leur peau se déshydrate et souffre des brûlures du vent. Elles sont également repoussées en arrière d'un nombre de mètres égal au nombre de Points de Vie perdus.

**Attaque paralysante.** Elle sert à capturer une proie et dominer un mystère. Dans ce cas l'attaque de vent violent a une portée de mille mètres et peut souffler sans discontinuer malgré les obstacles ou le long d'un couloir de vent. Bien que le vent émane du Polype, il a un effet de suction sur la cible, la ralentissant et obligeant le joueur à faire un test sur la Table de Résistance chaque tour, opposant la FOR de la cible à la moitié du POU du Polype. Si le Polype l'emporte, la victime ne peut pas bouger durant ce tour.

Si la victime l'emporte, elle peut se déplacer normalement. A une distance de deux cents mètres ou moins, la cible doit résister au POU entier du Polype. Le Polype Volant peut se déplacer à sa pleine vitesse tout en utilisant cette attaque de sorte qu'il peut chasser sa



les gardent toujours avec eux de peur de se les faire voler par leurs compagnons de dortoir. Dans une des salles, deux boulettes de papier traînent par terre, ce sont des copies carbone d'ordres dactylographiés de Huston. Les investigateurs doivent réussir un test de Volonté pour les repérer dans le désordre puant du lieu. Vous pouvez les lire ou les remettre aux joueurs (cf. aide de jeu AU-07A et AU-07B, ci-contre).

### Notes à tous les Acolytes Aide de jeu AU-07

**Utilité du document.** Suggère qu'un certain nombre d'adorateurs présents sont susceptibles d'avoir recours à des pouvoirs magiques destructeurs, qu'il est possible d'échapper à des adorateurs en chasse dans ce complexe de salles, couloirs, etc. et avertit de l'existence d'un quelque chose appelé « lignards ». Les instales R.H. peuvent correspondre à Robert Huston. Notez aussi que les personnages pourraient tomber sur le « gibier sur deux jambes » mentionné par Huston, un allié humain potentiel et une mine certaine d'informations.

Lumières et bruits arrivent presque toujours du dortoir et personne ne monte la garde. Voici les caractéristiques d'une vingtaine de « adorateurs ». Chacun des lots comprend un peloton de cinq acolytes dont l'un des membres est capable de lancer des sortilèges. Si Huston est averti de la présence des investigateurs, il lancera son personnel, regroupé en pelotons de ce type, à leur poursuite (pour les caractéristiques des adorateurs, page 43).

Pendant cet épisode souterrain, gardez à l'esprit les points suivants :

- Les investigateurs sont incapables de déchiffrer les documents laissés par la Grande Race dans la cité. Même les instructions spécifiques apposées sur certaines des machines sont trop étrangères à l'esprit humain pour être comprises.
- Les artefacts conçus pour être utilisés par les Yithiens sont très maladroits à manipuler pour les humains.
- Les tests de Sciences de la terre : géologie montrent que la cité est extrêmement

ancienne. Certaines parties sont ensevelies sous des dizaines de mètres de grès, une roche qui résulte de la fossilisation des sédiments abandonnés par les eaux et le vent. En certains endroits, ces dépôts se sont effondrés ou brisés, ce qui ouvre alors des accès vers les niveaux les plus profonds de cette cité cyclopéenne.

La cité est solidement bâtie de blocs énormes. Seuls les explosifs permettent de se frayer un chemin à travers les structures encore intactes. Et les explosions attirent à coup sûr l'attention des Polypes Volants.

Si l'Oeil de Lumière et Ténébres est apposé sur la cité, il bloque l'ouverture du Portail quand vient le temps de l'éclipse solaire totale.

Mettez en scène autant de rencontres de Polypes Volants que vous le jugez bon. Leur nombre pourrait être lié à celui des armées à-foudre trouvées par les investigateurs ou à leur propension à utiliser ces engins. Gardez tout de même à l'esprit que les Polypes sont de rudes adversaires. Un seul d'entre eux est capable de détruire tout un groupe d'investigateurs malavisés.

### L'autre entrée

À environ sept cents mètres de l'accès ouvert par Huston (alias Carver), une butte offre un bon point de repli. De là, les investigateurs peuvent observer les allées et venues des adorateurs et réfléchir à la suite de leurs actions.

S'ils ont déjà observé les traces d'un Polype Volant, une réussite d'Intuition suggère que ces créatures disposent certainement d'un autre accès. Une reconnaissance de la zone conduit à la découverte d'une seconde ouverture, une caverne à six kilomètres de là. Dans le sable alentour, on ne trouve aucune trace de pneu, mais d'énormes empreintes à cinq doigts de presque deux mètres. Les investigateurs en ont peut-être déjà vu de semblables, pendant leur visite du Camp de la Mort. Une réussite de Mythe de Cthulhu les identifie à des traces de Polypes Volants.





trouve grâce au sifflement constant qu'il émet. Toute personne qui tenterait de frapper un Polype invisible doit réussir un test d'Écouter pour savoir où il se trouve et soustraire 50% de son pourcentage de chance de l'attendre. Ainsi, un bruit d'éclat qui aurait 90% en Armes à feu amène d'épave aussi 40% de chance d'attendre un Polype invisible.

Les Polypes passent constamment de l'état visible à invisible et la POU, d'un Polype est donc soustraite du pourcentage de chance d'attendre un Polype qui ne serait pas parfaitement visible. Lorsqu'il est invisible, il n'attaque pas avec ses tentacules, mais peut utiliser une attaque à base de vent ou lancer des sortilèges.

#### Polype Volant

Terreur des ténèbres souterraines

| Caractéristiques | Dés    | Moyenne |
|------------------|--------|---------|
| FOR              | 4D6+36 | 50      |
| CON              | 2D6+18 | 25      |
| TAI              | 4D6+35 | 50      |
| INT              | 4D6    | 14      |
| POU              | 3D6+6  | 15-17   |
| DEX              | 2D6+6  | 13      |

Mvt 8/12 (volé)  
Impact +18  
(ne sert que pour les vents violents)  
Points de Vie 38

#### Compétences

Pister 35%  
Se cacher 30%

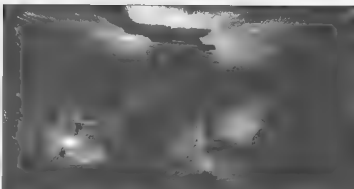
#### Combat

• Tentacules 80%  
Dégâts 1D10  
• Vents violents 70%  
Dégâts 5D6-1D6 par distance de 20 mètres supplémentaires

• Protection 4 points, plus l'invisibilité. Les Polypes volants ne subissent que des dégâts minimaux des armes physiques. Les armes enchantées causent des dégâts normaux de même que la chaleur ou l'électrocution.

• Sortilèges Jancez 1D20. Si le résultat est plus élevé que l'INT du Polype, il ne connaît aucun sort. Sinon, le Polype connaît un nombre de sortilèges égal au résultat du dé. Le gardien choisit les sortilèges appropriés.

• Perte de SAN 2/1D20 points de SAN/Mentale pour avoir vu un Polype volant.



être escadées avec prudence. Toute précipitation qui ne s'accompagne pas d'une réussite de Volant se traduit par la chute d'une pierre et 1D3 points de dommages pour le grimpeur.

Dans ces ténèbres inhumaines et oppressantes, le silence règne sans partage. Qui sait ce qui a pu se passer ici ? Qui sait ce qui peut s'y taper ?

#### Un Polype Volant

Les investigateurs peuvent se laisser glisser en toute sécurité sur le sable des parois quasi verticales du trou, la pente s'inclinant presque complètement après une trentaine de mètres. Il est par contre impossible de remonter dans ce sable qui n'offre aucun appui. Si les investigateurs veulent reprendre le même chemin pour ressortir, il leur faut fixer des cordes à un rocher du trou avant de se laisser descendre. Une fois dans les salles et couloirs de la cité, ils ne peuvent se fier qu'à une boussole pour retrouver l'entrée dégagée par Huston.

Pour une description générale, référez-vous à ce qui précède. C'est aussi l'occasion rêvée pour lire ou relire les chapitres VI et VII de *Dans l'Abîme du Ténos*. Cette seconde entrée donne accès à une partie de la cité qui n'a jamais été explorée par les explorateurs. Pour l'essentiel, la voie est dégagée, libre de tout éboulement.

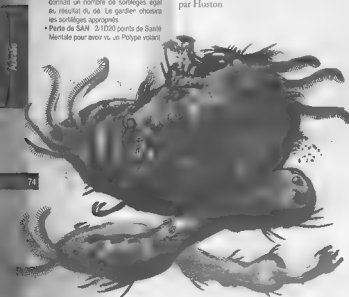
La poussière sur le sol est très épaisse, vierge, sauf en des endroits où apparaissent soudain des inquiétantes empreintes de deux mètres de long. Les bruits de pas sont étouffés. La poussière fine et pénétrante des éons adhère aux vêtements, aux mains et au visage des investigateurs.

Il faut parcourir des kilomètres sous terre avant d'atteindre la première guirlande de lampes installée par les adorateurs. Quand ils en approchent, les investigateurs entendent aussi le bruit de moteur d'un des générateurs électriques. Garder le cap à la boussole est relativement simple. Les personnages ne rencontrent qu'un seul obstacle sur leur route : une trappe ouverte sur le domaine des Polypes.

Tous les détails concernant les Polypes Volants sont précisés en marge pages 72 et suivantes. Mieux vaut voir ou revoir ces informations en détail. Les Polypes utilisent leurs tentacules ou leur souffle destructeur pour attaquer, connaissent éventuellement des sortilèges et sont largement immunes contre la plupart des attaques physiques. Leur vue coûte 2/1D20 points de SAN. Ils sont terribles, malins, malveillants et presque indestructibles.

#### Le puits dans les ténèbres

Les investigateurs arrivent devant un grand puits carré de cinq mètres de côté ou presque. Il occupe toute la largeur du passage. Le fond reste invisible quel que soit l'éclairage utilisé. Il n'existe plus aucun



moyen de le contourner, même s'il paraît évident qu'à une époque, des rampes et des couloirs maintenant effondrés permettaient de continuer dans diverses directions. Les bords du gouffre sont nets et réguliers, il est clair que celui-ci a été créé à dessein.

Le bord par lequel arrivent les investigateurs est occupé par une boîte de faible hauteur et d'une surface équivalente à celle de l'ouverture du puits. Quelques minutes d'inspection des énormes gonds sur le bord du puits et du système complexe, extrarrestre, de fermeture situé à l'autre bout de la boîte, suffisent à déterminer son usage. C'est en fait un couvercle, une trappe qui peut être refermée et verrouillée sur le gouffre, permettant alors de le traverser. Soulever et refermer la trappe demande une FOR combinée de 60.

Le bruit de tonnerre qu'elle produit en retombant en place attire certainement (75% de risque) l'attention d'un Polype Volant. Il surgit des profondeurs insondables, renvoyant dans son écho la trappe en position ouverte, à moins que celle-ci n'ait été verrouillée. Il attaque ensuite les investigateurs qui risquent fort de tous trouver la mort. Les verrous de l'énorme trappe, lourds et compliqués, n'ont pas été conçus pour des mains et des esprits humains, il faut 103 minutes pour les actionner. Le Polype Volant arrive en 1020 minutes. Si les verrous ne lui permettent plus de repousser la trappe, les investigateurs entendent ses abominables coups de boutoirs et bruits de succion. Seuls quelques centimètres de métal les séparent du monstre !

Un autre puits se trouve peut-être à proximité. Des investigateurs avertis ne s'attarderont sans doute pas pour le vérifier.

### Mises en scène alternatives

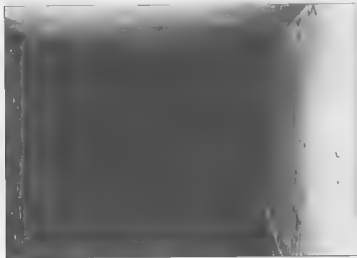
Vous pouvez, si vous le souhaitez, considérer qu'il y a 10% de chance pour qu'un Polype soit déjà là quand les investigateurs approchent du puits et de sa trappe. Cette probabilité s'accroît de 5% à chaque fois que les joueurs vous démontrent clairement qu'ils ne savent pas quoi faire ! Les bruits ou lumières importants (en particulier les flashes et projecteurs braqués vers le fond) à proximité du puits augmentent aussi ce pourcentage.

Les investigateurs qui approchent de l'endroit pourraient aussi n'être confrontés qu'aux étranges sifflements caractéristiques des Polypes. Près du gouffre, ils sont encore lointains, très au dessous d'eux. Quand les investigateurs reprennent leur marche, il semble bien que les sifflements se rapprochent. Vous pouvez faire intervenir une attaque de Polypes.

### Au-delà du puits sans fond

Une fois qu'ils ont dépassé le gouffre ouvert sur les cités de basalte noir de ces créatures malveillantes, les investigateurs progressent sur une pente nettement descendante sur près de deux kilomètres. La lumière lointaine d'une ampoule électrique apparaît. Quand ils approchent, ils peuvent entendre le ronronnement encore étouffé d'un moteur à essence. C'est celui d'un des générateurs électriques installés par les adorateurs en même temps que les dizaines de kilomètres de lampes électriques qui éclairent certaines artères de la cité.

Quand les investigateurs atteignent cette partie éclairée, ils peuvent très bien décider de ne pas s'en occuper pour s'enfoncer dans les ténèbres intérieures. Si vous estimez qu'ils sont en train d'errer sans but, vous



## Zombies

Ces mineurs sont ceux que l'on trouve au rez-de-chaussée du Q.G. de Huston. Il y a deux groupes, accompagnés à chaque fois d'un adorateur.

Les caractéristiques des mineurs et des deux adorateurs complémentaires sont données ci-après. Les mineurs obéissent à qui leur donne un ordre et s'en tiennent à ces ordres reçus. En cas de conflit de commandement, ils obéissent à la personne dotée du POU le plus important. Ils sont incapables d'attaquer à distance, mais représentent une force considérable au corps à corps.

### Aïan

Soldat du culte

Niveau : ordinaire

(cf. tableau, p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | 0  |
| Ponts de Vie  | 10 |
| Santé Mentale | 0  |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                  |     |
|------------------|-----|
| Censeur & servir | 55% |
|------------------|-----|

#### Compétences

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Athlétisme        | 40% |
| Discrétion        | 50% |
| Sciences occultes | 05% |
| Vigilance         | 60% |
| Mythe de Cthulhu  | 14% |

#### Langues

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (Langue maternelle) | 55% |
| Piglin                      | 15% |

#### Combat

|                    |     |
|--------------------|-----|
| • Gourdin du Culte | 20% |
| Dégâts 1D10        |     |
| • Bagarre          | 55% |

### Thomas

Soldat du culte

Niveau : ordinaire

(cf. tableau, p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | 0  |
| Ponts de Vie  | 11 |
| Santé Mentale | 0  |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                  |     |
|------------------|-----|
| Censeur & servir | 55% |
|------------------|-----|

#### Compétences

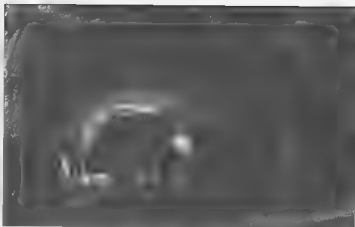
|                   |     |
|-------------------|-----|
| Athlétisme        | 45% |
| Crochetage        | 20% |
| Discrétion        | 50% |
| Sciences occultes | 05% |
| Vigilance         | 60% |

#### Langues

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (Langue maternelle) | 55% |
| Piglin                      | 15% |

#### Combat

|                    |     |
|--------------------|-----|
| • Gourdin du Culte | 25% |
| Dégâts 1D10        |     |
| • Bagarre          | 65% |
| • Fouet            | 65% |
| Dégâts 1D2         |     |



pouvez très bien les faire retomber sur le puits des Polypes et sa trappe. L'expérience devrait les décourager des ténébres. Une fois qu'ils suivent les couloirs éclairés, cette cité-labyrinthe devient compréhensible.

### Des lignes de lumière

Les descriptions qui suivent sont valables pour toutes les lignes de communication éclairées entre les divers points importants de la cité.

Les lignes d'alimentation électrique sont devenues si longues qu'Huston a dû assigner deux adorateurs à leur entretien. Elles sont alimentées par plusieurs générateurs. Ceux-ci sont indiqués sur la carte schématique par des lettres G encadrées.

Au milieu de l'immensité de pierre froide de cette cité inconcevable, les investigateurs remarquent sans faillir que des traces de pas humains marquent abondamment (dans les deux sens) les passages éclairés. Elles ne s'écartent presque jamais des flaques de lumière. Quatre types de rencontres peuvent se produire sur ces routes où il est presque toujours possible d'éviter de croiser quelqu'un en plongeant dans les ténébres infinies.

### Le lignard

Toutes les douze heures, un adorateur inspecte l'éclairage de la cité. Il porte une lampe électrique et un casque de mineur avec une lampe à acétylène. Généralement, le lignard consiste simplement à remplacer les lampes grillées et à refaire le plein de carburant des générateurs. Chaque jour, un de ceux-ci est arrêté pour réparation et entretien. Le reste du temps, ils fonctionnent en continu. Le lignard n'est pas un combattant entraîné. Il connaît bien les parnes de la cité qui bordent son circuit.

Le lignard est doté d'une arme inhabituelle, une arme-à foudre, un artefact de

la Grande Race. L'emploi systématique de cette arme par le culte et la discrétion avec laquelle il conduit ses travaux souterrains lui ont permis de mettre un terme aux incurusions des Polypes Volants.

### Les terrassiers

Une équipe de dix travailleurs zombies dirigée par deux adorateurs fait tous les jours le trajet entre le quartier général et les excavations où Huston compte bien retrouver certains artefacts de la Grande Race. Les ouvriers sont complètement indifférents à tout ce qui les entoure, inaccessibles à la colère ou à la curiosité. En revanche, ils obéissent à toutes les instructions brèves prononcées à voix haute et claire. Les adorateurs ne sont armés que de fouets métalliques pour punir leur troupeau.

### Éboulement

En quatre endroits, la carte indique la présence d'un éboulement. Ces éboulements sont assez difficiles et dangereux à escalader. Les investigateurs qui ratent leur test d'Athlétisme subissent 1D3 points de dommages suite à une chute, une foulure, un bleu, etc. Les chutes de ceux qui ratent leur test peuvent aussi faire suffisamment de bruit pour attirer un Polype Volant (5% de chance).

### Générateurs électriques

Chaque générateur est accompagné de quelques caisses de pièces de rechange et d'outils. Plus loin, sont entreposés des barils d'essence de vingt litres, pleins pour la plupart. Dans cet air stagnant, l'odeur des vapeurs d'essence peut être détectée sur huit cents mètres.

### La caverne des Mimis

Les investigateurs ne peuvent arriver ici qu'après une rencontre avec un Mimi.

## Mineurs zombies

Les mineurs ne se servent de la lutte que pour éblouir l'adversaire. Cette prise inflige des dommages de 1D3 par round. Elle peut être brisée, chaque round, par une lutte FOR contre FOR.

| Caractéristiques | dés     | moyenne |
|------------------|---------|---------|
| FOR              | 3Dext 6 | 15-17   |
| CON              | 3Dext 5 | 15-17   |
| INT              | 2D6+6   | 13      |
| TAI              | aucune  | aucune  |
| POU              | 1       | 1       |
| DEX              | 2D6     | 7       |

|               |       |
|---------------|-------|
| Mouvement     | 8     |
| Points de Vie | 14-15 |
| moyen         | +2    |
| Impact moyen  |       |

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| Compétences             |     |
| Obtenir aux ordres      | 99% |
| Traquer à chair humaine | 99% |

|              |     |
|--------------|-----|
| Combat       |     |
| • Marteau    | 30% |
| Dégâts *D3   |     |
| • Gros bâton | 25% |
| Dégâts *D6+1 |     |

- Protection : Les mineurs sont insensibles à la douleur, ils ne peuvent ni perdre conscience, ni être sonnés.
- Perte de SAN : 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un zombie. Si, de son vivant, il ressemble étroitement à l'investigateur et qu'il est encore reconnaissable, cette perte est augmentée du 1D4 que le test soit réussi ou non.

La caverne mesure approximativement quinze mètres de diamètre. Elle est fermée. Il n'y a ni entrée ni sortie. Les murs et le plafond luisent doucement. On n'y entre ou sort que par la volonté des Mimis ou à coup de pelles, pioches et dynamite. Les quinze Mimis qui occupent ce lieu fixent intensément les investigateurs. Ils attendent qu'ils parlent pour leur répondre en dessinant sur le sol ou les murs. Ils souhaitent que les personnages tuent les Vents Vivants (les Polypes Volants). Les Mimis sont vulnérables au vent. Ils ne s'intéressent ni aux adorateurs, ni aux Ythiens, ni même à Nyarlathotep. Ils n'offrent aucune information ou récompense.

Si les investigateurs sont d'accord, un Mimi marche vers un mur, le fend d'un doigt et conduit l'équipe (avec les mêmes effets de couleur et de désorientation que pour l'arrivée dans la caverne) devant le puits à son dable et son énorme trappe. Un Polype flotte jusqu'à l'ouverture après 1D10+1 minutes. Les investigateurs sont livrés à leurs propres ressources : ils peuvent essayer de refermer la lourde trappe mais, s'ils ne sont pas équipés d'armes-à-loudre, la fuite est la meilleure solution. Les Mimis ne font alors rien pour les arrêter, mais peuvent décider par la suite de se venger. Si l'équipe reste très longtemps sous terre, elle sera peut-être pourchassée et décimée au hasard.

Si les investigateurs refusent la requête des Mimis, ceux-ci leur offrent à manger et à boire. Ceux qui acceptent se transforment en Mimis en 1D3 heures. Le processus est irréversible. Ceux qui déclinent l'offre de nourriture et de boisson se voient tenter par d'autres plaisirs charnels (les femelles Mimis sont moins élançantes que les mâles et réputées pour leur poitrine irrésistible). Ceux qui acceptent se transforment en Mimis en 1D3 heures, encore une fois le processus est irréversible. Ceux qui sont devenus des Mimis voient désormais la vie d'une manière si différente qu'ils sont exclus de la campagne. Ramassez leur feuille de personnage. David Dodge met fermement ses compagnons en garde contre l'hospitalité des Mimis ; une réussite des Sciences occultes fait de même.

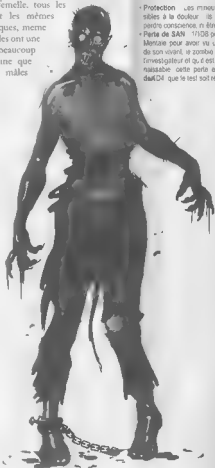
Les Mimis abandonnent ceux qui refusent l'une et l'autre tentation. Ils dessinent alors une fissure dans le mur avec leur doigt, passent à l'intérieur et rebondissent derrière eux, laissant les personnages dans une pièce parfaitement close. Si ceux-ci gardent la tête froide, ils vont trouver une partie du mur qui sonne creux. Il faut un total de 3D20 heures de travail pour percer le mur à coup de pierres, seulement 1D20 si l'équipe dispose d'outils en acier.

Après une journée d'errance dans le noir, le groupe tombe sur la suite de lampes électriques la plus à l'est, quelque part près de l'effondrement.

Si les investigateurs engagent le combat avec les Mimis, ces créatures magiques esquivent sans difficulté toutes les attaques physiques. Leur POU élevé les protège de la plupart des sortilèges. Ces horreurs issues du Temps du Rêve maîtrisent les investigateurs et mangent la chair du visage de celui qui a pris l'initiative de l'attaque. Les blessures ainsi infligées ne menacent pas sa vie, mais la malheureuse victime souffre horriblement. Elle perd 1D20+4 points de SAN et son APP tombe à 1. C'est désormais un objet d'horreur qui doit porter un masque ou des bandages en société. La vue de cette abominable boucherie coûte 1/1D8 points de SAN.

Les Mimis redoutent les vents violents, ceux créés par les Polypes Volants, par exemple, tout à fait susceptibles de briser leur long cou fragile. Quand une lance mimu touche, le POU du Mimi attaquant est opposé à celui de sa cible sur la Table de Résistance. Si la victime a le dessous, elle meurt immédiatement, si elle résiste, elle tombe dans un coma qui dure 1D6 mois.

Mâle ou femelle, tous les Mimis ont les mêmes caractéristiques, même si les femelles ont une apparence beaucoup plus humaine que les longs mâles et les



## Mimi

Race indépendante inférieure

**Description** Esprits chasseurs extrêmement dociles, ils furent les habitants originels de l'Australie septentrionale. Ces créatures minces comme des baguettes ont une taille supérieure à celle des humains et sont aussi légères que des fétus de paille.

**Notes** Ce sont les Mimi qui ont appris aux Hommes à se servir de lances et à chasser les kangourous. Les peintures rupestres les plus anciennes conservées à ce jour datent probablement de vingt mille ans. Les Mimi peuvent ouvrir les rocs d'un doigt et se glisser à l'intérieur pour se cacher. Ils se soignent d'eux-mêmes de la même manière. Ces étranges créatures ne s'aventurent pas hors de leurs rochers s'il y a le moindre souffle de vent, de cristaux d'eau blayés et brisés.

Si un investigateur tente de conduire un marché avec un Mimi (une offrande constituée d'objets ou, pourquoi pas, de bonbons convenant au paiement), il sera entendu, et on lui répondra, mais d'une bien curieuse manière. Le Mimi peindra ses réponses à une vitesse vertigineuse sur les rochers avoisinants.

## Les grandes places

Comme le montre la carte schématique, deux grandes places ont été découvertes par les adorateurs. Elles sont parties des quatre lieux associés à une source d'énergie autonome. Ce sont d'énormes salles octogonales. Les murs et les plafonds sont nus mais les planchers irradient une douce lumière. Une lueur bleue émane du sol de la place la plus à l'est et une lueur rouge de celle la plus à l'ouest. Leur utilisation originelle est inconnue. Chaque place mesure près d'un kilomètre dans sa plus grande dimension. L'éclairage ambiant est tel que les adorateurs n'y ont pas suspendu de lampes.

## Le Temple du dôme pourpre

D'un diamètre de six cents mètres, cette merveille est restée à peu près intacte malgré ses cent millions d'années. Cet hémisphère parfait est bordé à sa base d'arches régulièrement espacées qui permettent d'accéder au temple. À l'intérieur, au centre du dallage de pierre grise, s'élève un second hémisphère. Celui-ci irradie une lumière pourpre, violente et palpitante. Il mesure cent cinquante mètres de diamètre et tres-saille parfois comme s'il était vivant.

La fonction du dôme pourpre est obscure. Huston croit qu'il s'agit d'un centre énergétique puisant dans les ressources d'autres dimensions. Il a l'intention d'installer une sorte de transformateur qui lui permettrait d'utiliser ces énergies.

Au niveau de l'arche par laquelle pénètrent les investigateurs, du sable s'est répandu dans le temple. Un fémur humain rongé et un morceau de crâne sont visibles, partiellement enseveli.

Quelque part devant le dôme pourpre se dresse un bloc de pierre haut d'environ un mètre. Il apparaît clairement qu'il a été traîné récemment jusqu'à son nouvel emplacement dans le temple. Des taches sombres couvrent sa surface et le dallage alentour. Des cendres et du charbon de bois marquent l'endroit où l'on a allumé un feu à même le sol.

Derrière la pierre sacrificielle se dresse une statue de Nyarlathotep de sept, huit mètres, représenté sous son avatar ailé de chauve-souris. À ses côtés, des statues plus petites représentent d'autres dieux : Cthulhu, Azathoth, Yog-Sothoth du Portail, Zoth-Ommog, Cthugha, Shub-Niggurath et d'autres. Pris dans son ensemble, cette collection est suffisamment horrible pour justifier une perte de SAN de 1/1D10 point.

Chaque statue est une réserve avide de force vitale. Quand un être vivant en touche une, il perd 1D3-1 points de POU et la moitié de ses Points de Magie actuels. On peut résister à cet effet d'aspiration en emportant une lutte POU contre POU, mais chaque

statue a un POU de 1D20+10 points. L'énergie vitale drainée est mise en réserve dedans. En tant que Messenger, Nyarlathotep est privilégié par le protocole : sa statue est censée être la première touchée. Elle contient déjà près de 500 Points de Magie. Les statues sont en pierre. Elles pèsent toutes largement plus d'une tonne. Huston ne peut pas utiliser les Points de Magie qu'elles contiennent à sa guise (M'Wen le fait avec son autel). Ces points ne peuvent servir qu'à ouvrir le Portail. C'est ici qu'il doit conduire le rituel et sacrifier ces Points de Magie quand viendra l'instant de l'éclipse totale de soleil.

Si Huston est tué ou capturé avant le bon achèvement du rituel de Portail, Kadaathoth prendra sa place, ou un acolyte sera formé pour le remplacer. Ce n'est que si le culte est complètement (ou en majeure partie) détruit ou que ses accès au temple sont scellés (peut-être en éveillant la fureur des Polypes Volants avec l'aide des Mimi) que le site australien restera silencieux quand le ciel commencera à s'ouvrir.

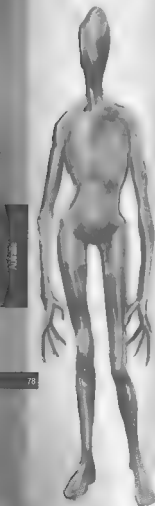
Pour connaître les détails des rites réalisés par le culte, voir le paragraphe des Rites dans le chapitre consacré au culte de la Chauve-souris des Sables.

## Les trois gardiens

La statue de Nyarlathotep cache trois grandes créatures chauves-souris. Elles sont noires et tiennent autant du crapaud que de la chauve-souris. Elles sont équipées de vastes ailes curieusement froissées et leur tête est dépourvue de bouche et d'yeux. Ce sont les grands « oiseaux » repérés par les investigateurs pendant leur voyage vers Cuncudgeru et mentionnés dans le journal de MacWhirr.

Créatures vivantes, et non pas statues, elles s'assurent pendant les cérémonies que Nyarlathotep reçoit la part du lion des sacrifices.

Quand elles ne veillent pas aux rituels, elles gardent le temple. Elles s'éveillent dès que quelqu'un pénètre dans la salle.



Leur malveillance s'enflamme alors, mais s'apaise devant tout hommage servile à Nyarlathotep « Gloire à Nyarlathotep ! » ou « Nyarlathotep Soit Loué ! », par exemple. Une réussite de Mythe de Cthulhu, Sciences occultes ou Psychologie suggère la chose, encore que la connaissance du Mythe n'apporte que le texte des louanges le personnage doit penser de lui-même à dire quelque chose. Si les intrus quittent rapidement le temple, les gardiens replongent petit à petit dans leur sommeil et ne les poursuivent pas.

Si les investigateurs ne rendent pas hommage à Nyarlathotep et restent assez longtemps pour que les gardiens s'éveillent et attaquent, ceux-ci essaient de capturer un personnage chacun et de l'appuyer contre la statue de Nyarlathotep jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si d'autres investigateurs traînent encore sur place, les gardiens attrapent ces nouvelles victimes. Trois gardiens et leurs victimes peuvent prendre place autour de la statue. Les gardiens ne poursuivent pas les investigateurs au-delà des arches du temple.

Ces gardiens sont un don de Nyarlathotep à un adorateur d'exception. Ils facilitent grandement la capture d'esclaves dans les camps kooris. Depuis un certain temps, Huston les essaie à la surveillance aérienne, sans grand succès, ces créatures sont bien trop stupides pour interpréter correctement l'essentiel de ce qu'elles voient. Mais l'homme est infatigable et il teste maintenant leur capacité à emporter en l'air les adorateurs de petit gabarit. A votre gré, les investigateurs peuvent être témoins d'une telle expérience pendant leur passage au camp de Jeremy Grogan.

## La nurserie

Au milieu d'une énorme salle, les lampes électriques encerclent une fosse noire, profonde d'une vingtaine de mètres et large de soixante. Aucune rambarde ne marque le bord du trou. D'en bas proviennent d'horribles cris, gémissements et grognements, ainsi qu'une odeur fétide et suffocante. Un des cris correspond à celui d'un bébé en pleurs. Sans éclairage supplémentaire, il n'est pas possible de distinguer autre chose que de vagues ondulations et mouvements au fond de la fosse. Cette première approche du trou coûte déjà 0/122 points de SAN.

Une lampe torche braquée vers le fond dévoile bien plus. Des formes aberrantes, tentaculées, blasphematoires, bulbeuses, dépravées, purulentes, hideuses, démentielles en fur, rampant, tressautant ou sument sur le sol de la fosse. La plupart du temps, ces formes rappellent celles des gardiens du Temple du Dôme Pourpre, eux-mêmes créés à l'image de Nyarlathotep. Bien des abominables avatars du dieu apparaissent ici en miniature.

Donnez tous les détails que les joueurs souhaitent connaître, mais chaque nouvelle monstruosité se traduit par une nouvelle perte de SAN. Dans son ensemble, la fosse coûte 3/1D10+1 points. L'examen d'un monstre en particulier, 1/1D4 points. Avec un total de soixante-six monstres, le coût global représente une véritable affaire. L'utilisation d'une lampe torche ou d'autres éclairages additionnels se traduit par un bruit assourdissant dans la fosse. Les créatures croient qu'on vient les nourrir. Huston protège les échecs de son programme de reproduction en les entassant ici. Ces horreurs restent pour lui la progéniture sacrée d'êtres venus d'au-delà l'espace et le temps.

## Une horreur titanesque

Les investigateurs devraient d'abord penser à avoir affaire qu'à une autre grand-place, moins bien éclairée que les autres. Mais quand ils approchent, ils voient qu'il s'agit, en fait, d'un énorme anneau de pierre posé sur un gigantesque organisme. Le poids de l'anneau comprime l'amas de vie en un dôme à peine marqué au centre. Le reste du corps de la créature doit se trouver sous la cité sans qu'il soit possible d'en déterminer l'étendue. Tous ceux qui se retrouvent confrontés au gigantisme de cette créature, à ses vaisseaux palpitants et renflements flasques, perdent 1/1D20 points de SAN. La créature est inerte. Les investigateurs ne peuvent ni l'incommoder, ni provoquer la moindre réaction.

## Le Père de Toutes les Chauves-Souris

Référez-vous au paragraphe du Père de Toutes les Chauves-Souris, page 85

## Le QG de Huston

Comme indiqué sur la carte, plusieurs lignes de lampes se croisent ici. Un bâtiment de bois a été dressé près de cette intersection. C'est le quartier général de Huston. Depuis l'extérieur, on peut voir que chacun de ses trois niveaux est éclairé.

## Le rez-de-chaussée

Le matériel de terrassement y est entassé : projecteurs, pelles, pics, cordes, étais, palans et poulies, pompes, barils d'essence (vides et sans bouchon pour évacuer les vapeurs), générateurs de rechange, brouettes, foreuses et plusieurs charrettes à bras.

Si les investigateurs s'engagent dans une fouille systématique, ils vont découvrir trois armes-à-foudre dans une caisse. Attribuez un numéro à chaque arme-à-foudre et déterminez pour chacune le nombre de

Les Mims sont dangereux. Celui qui mange de leur nourriture se transforme en un être 1D3 heures plus tard. Les femmes mims ne sont pas aussi émancipées que les hommes et se parent de forêts profondes. Celui qui a des rapports sexuels avec une femme mims se transforme également en Mimi 1D3 heures plus tard. Cette mutation est inversée si l'investigateur rapporte d'un des Mims une créature du Temps du Réveil. Ce personnage ne peut plus être joué. Parfois, lorsque les Mims sont pris de colère contre un humain, au lieu de le tuer ils dévorent toute la chair de sa face, le laissant en vie mais défiguré d'une horrible façon.

Lorsqu'un personnage est touché par la lance enchantée d'un Mimi, il doit mettre en compétition les Points de Vie qui lui restent encore contre les dommages infligés par la lance sur la Table de Résistance. Si ce sont les dommages qui prennent le pas, il meurt. Dans les cas contraire il survit.

Les Mims s'évanouissent et glissent dans les airs comme des poissons dans l'eau. A chaque round, ils peuvent conjuguer leur compétence en Athlétisme avec une attaque contre toutes celles dirigées contre eux. Ils peuvent même esquiver. Athlétisme les bat les 1. Les seuls atouts auxquels ils ne puissent se soustraire de cette manière sont celles à rayon d'effet, comme les explosifs ou les tempêtes.

| Caractéristiques | Dés    | Moyenne |
|------------------|--------|---------|
| FOR              | 7D6    | 24-25   |
| CON              | 2D6    | 18      |
| TAI              | 2D6+12 | 18      |
| INT              | 4D6    | 14      |
| POU              | 4D6+6  | 30      |
| DEX              | 10D6   | 35      |

|               |    |
|---------------|----|
| MVI           | 12 |
| Points de Vie | 12 |

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Compétences              |     |
| Athlétisme               | 80% |
| Combat                   |     |
| • Lance                  | 80% |
| Dégâts 1D6+1D6+1 spécial |     |

- Protections Aucune
- Sortilèges Les Mims ont beaucoup de dons particuliers, comme celui de se cacher à l'intérieur des rochers. Tous les Mims connaissent au moins 104 sortilèges.
- Perte de SAN Voir un Mimi provoque une perte de 0/1D6

## Race supérieure de serveurs

Ces agents du Mal sont stupides mais démentés. Une fois qu'ils ont réussi à maîtriser une victime, ils l'appuient sur la statue de Hydratop pour la voir ses Points de Magie ou l'évoquent dans leurs énormes ailes velues pour la vampiriser eux-mêmes.

Lors d'une attaque de Vampires, les ailes arborescences soudain une infinité de petits aiguilles sur toute leur surface. Ces projections acérées s'enfoncent dans la victime et y pompent les fluides corporels d'où des dommages de 103 PV et une perte de 1 point par round dans la caractéristique la plus forte du sujet (FOR, CON, etc.).

Les Gardiens sont presque tout le temps présents au Temple du Dôme Pourpre, sous la statue de la Chauve-souris des Sables, mais il arrive que Huston leur confie des missions particulières qui les amènent à sortir de cet endroit.

### Gardien de la Chauve-souris

|     |    |              |     |
|-----|----|--------------|-----|
| CON | 4  | Endurance    | 20% |
| DEX | 12 | Agilité      | 60% |
| FOR | 33 | Force        | 99% |
| TAI | 24 | Conscience   | 99% |
| EDJ | 5  | Connaissance | 25% |
| INT | 3  | Intuition    | 15% |
| PCU | 10 | Volonté      | 50% |

### Valeurs dérivées

|               |   |
|---------------|---|
| Mouvement     | 6/12 (en vol, peut porter une personne de TAI inférieure ou égale au quart de sa FOR) |
| Impact        | +14   |
| Points de Vie | 32  |

### Combat

- Corps à corps 40%
- Vampirisme 99%
- Dégâts 103 + perte de caractéristique

charges (1D20+3). Une fois ses charges épuisées, une arme-à-foudre perd toute utilité, à moins de s'en servir comme d'un goudin doté d'une résistance de 14. Les armes-à-foudre sont décrites dans le paragraphe Arterfacts (cf ci-dessous).

Il y a 50% de chance pour que dix mineurs zombies dorment dans la pièce. Kidnappés il y a bien longtemps pour servir un des multiples plans de Huston, ils sont sous le coup d'un système de contrôle des esprits dont il a appris à se servir et ne quittent plus l'état de zombie. Ils composent l'effectif principal du groupe de travail mentionné dans « Des Lignes de Lumière ».

Les mineurs restent complètement indifférents aux investigations. Si vus et sent fixement observés la situation, ils peuvent se débarrasser rapidement des adorateurs et prendre ainsi le contrôle de tout le groupe.

## Essence et dynamite

À proximité, un petit apprentis est protégé par un cadenas qui cède sur une simple réussite de Métier serrurerie. Il contient quarante huit bâtons de dynamite, avec mèches lentes, détonateurs et manuel d'utilisation du fabricant. À côté de l'apprentis, se dresse une pile de barils d'essence pleins, aussi nombreux que vous le souhaitez.

## Le premier étage

Un grand plan incliné permet d'accéder aux niveaux supérieurs. Le premier étage ne contient que de grandes cages cubiques, des assemblages de barres de fer rouillées soigneusement soudées. Elles sont fermées par d'étranges verrous

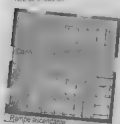
magnétiques commandés par une clé rectangulaire que Huston garde toujours en poche. Chaque verrou résiste à l'ouverture avec une FOR de 75 (85 pour les barres). De fortes décharges électriques peuvent détruire les verrous, mais risquent d'électrocuter les prisonniers.

Cette prison héberge pas mal de monde, dont beaucoup de Koons. Les investigateurs y sont accueillis par un concert de supplications. Si Huston est à l'étage supérieur, ce tumulte a 25% de chance de l'alerter. Refaites ce test toutes les quinze minutes ou si les personnages se montrent incapables de calmer les captifs. Tous les investigateurs capturés sont enfermés ici. Une des cages réimprisonne que des femmes enceintes, des victimes des violés des cérémonies trimestrielles. Il y a 10% de chance pour que l'une d'elles donne naissance à sa sinistre progéniture si les investigateurs passent un peu de temps sur place. La vue de ce rejeton repêché, vert et vermineux, coûte à chaque investigateur 1/1D4 points de SAN.

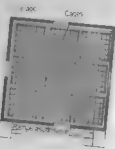
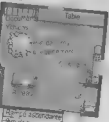
Chaque cage est abominablement empuantée par la promiscuité et l'absence de toilettes. Des haquets posés à côté de chacune d'elles contiennent des patates douces et autres racines crues, de l'eau croupie et une louche.

Le QG de Huston

Réside-châssoir



2<sup>e</sup> étage



**Lien :** Une casse dans l'entrepôt du QG de Huston.  
 Une fois que vous avez obtenu la clé rectangulaire, vous pouvez aller dans l'entrepôt du QG de Huston. C'est un grand bâtiment en bois, avec une rampe d'accès à l'étage supérieur. À l'intérieur, il y a des cages cubiques, des assemblages de barres de fer rouillées soigneusement soudées. Elles sont fermées par d'étranges verrous magnétiques commandés par une clé rectangulaire que Huston garde toujours en poche. Chaque verrou résiste à l'ouverture avec une FOR de 75 (85 pour les barres). De fortes décharges électriques peuvent détruire les verrous, mais risquent d'électrocuter les prisonniers. Cette prison héberge pas mal de monde, dont beaucoup de Koons. Les investigateurs y sont accueillis par un concert de supplications. Si Huston est à l'étage supérieur, ce tumulte a 25% de chance de l'alerter. Refaites ce test toutes les quinze minutes ou si les personnages se montrent incapables de calmer les captifs. Tous les investigateurs capturés sont enfermés ici. Une des cages réimprisonne que des femmes enceintes, des victimes des violés des cérémonies trimestrielles. Il y a 10% de chance pour que l'une d'elles donne naissance à sa sinistre progéniture si les investigateurs passent un peu de temps sur place. La vue de ce rejeton repêché, vert et vermineux, coûte à chaque investigateur 1/1D4 points de SAN. Chaque cage est abominablement empuantée par la promiscuité et l'absence de toilettes. Des haquets posés à côté de chacune d'elles contiennent des patates douces et autres racines crues, de l'eau croupie et une louche.

### Le dernier étage

Huston est ici 75% du temps, à moins qu'une cérémonie trimestrielle ne soit en cours (il y assiste systématiquement), ou qu'il termine les préparatifs en Alcheringa pour le Grand Rituel (10% de chance de le trouver endormi avec Kadamita, gardes par cinq Kooris parmi les plus fidèles).

Cette grande pièce est à la fois un appartement, un laboratoire et une bibliothèque. Un des coins est occupé par un grand lit. À proximité, une cuisine a été installée, un modèle électrique primitif. Il y a aussi plusieurs tables, bureaux et étagères. Des centaines de boîtes : documents de la Grande Race sont entassées dans un autre coin. Elles contiennent essentiellement des plans et des formules. Ces archives sont trop extraterrestres pour être déchiffrées par les investigateurs.

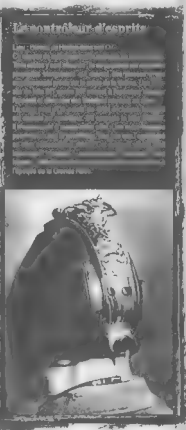
Le bureau fait face à une cloison constituée d'une simple draperie qui fait office de porte. S'il est là, les visiteurs le surprennent à son bureau. Il se lève poliment pour les accueillir, visiblement très curieux mais arborant tout de même une expression de bienvenue. Il s'intéresse à l'identité de ses invités et leur offre thé ou café avant de demander des nouvelles du monde extérieur. Huston est devenu dépendant au chloral pour s'endormir plus rapidement afin de se rendre en Alcheringa (cf. descriptif page 39). Les boissons qu'il propose aux investigateurs en contiennent et risquent de les rendre somnolents, voire de les endormir (cf. *L'Appel de Cibulhu* 6 édition française, page 165 pour plus d'informations). Après cet échange courtois, il s'enquiert de la raison de leur visite. Il s'excuse d'être si terriblement occupé par des recherches vitales, il bavarderait bien toute la journée. Si les aventuriers sont la proie des effets du chloral, ils sont emmenés et emprisonnés dans les cages cubiques du premier étage en vue d'être interrogés ultérieurement par Huston. Une fois qu'il est sûr que Huston estime qu'il n'y a plus rien à apprendre des investigateurs, il se débarrasse d'eux en les sacrifiant lors du prochain rituel.

Sur son bureau, une pile de papiers cache un objet qu'on a reconnu de l'interdit. Ça cache identifié comme un revolver calibre 45. Une arme-à-foudre est visible non loin de sa main droite. On voit aussi sur ce bureau un bol en cuivre gravé de runes du Mythic, c'est un bol en « cuivre céleste » qui permet de lancer le sortilège « Envoyer des Rêves ».

Un casque de métal est posé dans un coin. Le contrôleur d'esprits, Huston, sert pour effacer la mémoire à long terme de ses captifs et leur implanter des instructions auxquelles ils ne peuvent résister.

Un investigateur peut déterminer le mode opératoire de l'engin en quelques heures seulement, mais il sera incapable d'imaginer ses fonctions et utilités sans l'aide de sur quelque'un.

Muldjewangk, si les investigateurs l'interrogent à ce sujet, sait comment guérir de leur état de zombie les victimes de cet appareil.



L'arme à foudre







## Muldjewangk

Yithien

Muldjewangk est un membre de la Grande Race Yith (référez-vous à la 6<sup>e</sup> édition française de L'Appel de Cthulhu, p.225). Plus qu'une menace, il représente principalement une aide pour les joueurs, car il n'est pas présent dans la cité de son plein gré et s'y trouve prisonnier. Huston a pu l'amener du passé de la Terre dans notre temps afin de le servir grâce à l'aide de Nyarlathotep. Il n'a donc qu'un seul but, trouver un moyen de rentrer dans son espace-temps, et se montre tout à fait disposé à aider les investigateurs à quiter la cité en échange d'une aide pour sa propre évasion.

### Muldjewangk

2644 ans d'âge physique, chercheur de la Grande Race

|     |    |            |     |
|-----|----|------------|-----|
| CON | 22 | Endurance  | 99% |
| DEX | 13 | Agilité    | 65% |
| FOR | 40 | Puissance  | 99% |
| TAI | 60 | Compétence | 99% |
| INT | 26 | Intuition  | 99% |
| FQJ | 13 | Voracité   | 65% |

### Valeurs dérivées

|               |     |
|---------------|-----|
| Mouvement     | 7   |
| Impact        | +16 |
| Points de Vie | 41  |

### Compétences

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Bibliothèque (Yithienne)   | 90% |
| Connaissance du Futur      | 70% |
| Mégar Histoire (Yithienne) | 90% |

Mégar

• Histoire naturelle (des Origines, 95%)

Mythe de Cthulhu, 30%

Sciences de la Terre

• biologie, 90%

• géologie, 90%

Sciences formelles

• astronomie, 90%

• chimie, 85%

• électricité, 95%

• électronique, 95%

• mécanique, 95%

• physique, 90%

Sciences Occultes

• magie, 10%

### Combat

• Arme à foude, 45%

Dégâts 506

• Pincés, 40%

Dégâts 106+506

• Protection: 8 points de car

• Perte de SAN: Voir Muldewangk code 11106 points

Sur une partie de sa longueur, le poplite de contrôle laisse la place à un confortable divan de cuir (du type qu'on associe généralement aux analystes freudiens). Un complexe serre-tête chromé et un ensemble de télécommandes reliés au tableau de contrôle suggèrent que ce divan joue un rôle essentiel dans le fonctionnement de cet appareil. Près de là, se dresse une table chirurgicale équipée de toutes les entraves nécessaires à l'immobilisation du patient. Un autre serre-tête chromé est posé dessus; son câble de connexion vient se fixer dans le tableau de contrôle juste à côté du branchement du premier casque.

Cette pièce ne présente pas d'intérêt particulier en ce qui concerne l'aventure. Vous pouvez lui attribuer un usage, laisser les joueurs lui en imaginer un ou lui conserver son mystère indéfiniment.

### La chambre de Muldewangk

Une arche donne sur une troisième pièce faiblement éclairée. Circulaire, elle mesure une quinzaine de mètres de diamètre. Elle n'est plus ou moins vide, mais un établi sur lequel

porte un grand nombre d'instruments et d'artefacts extraterrestres. Une réussite de Connaissance permet de reconnaître dans un des plus gros assemblages le panneau manquant du tableau de contrôle de la pièce précédente.

L'entrée de cette salle est barrée par un champ de force électrique invisible (qui s'étend, en fait, aux murs, sol et plafond). Des passages de capteurs ont été installés de chaque côté de l'arche.

Le champ inflige des dommages de 3D10 points. Un humain pourrait ramper sous un des capteurs, mais cet exercice de contournement ne se termine sans dommages que sur un test d'Agilité -1096.

Le champ de force peut être coupé en actionnant les commutateurs à lames de la boîte à fusibles installée à droite de la porte. On peut aussi retirer les gros fusibles cylindriques et les cacher si l'on ne souhaite pas que quelqu'un puisse facilement rétablir l'alimentation. La boîte est verrouillée par une serrure à combinaison. Pour l'ouvrir, il faut venir à bout des verrous ou réussir un test de Métier: serrurerie. Le plus simple est encore de mettre en panne le générateur qui dessert cette partie de la cité, mais cela ne manquera pas d'attirer immédiatement l'attention.

Une réussite en Métier: électricité ou bricolage permet de couper l'alimentation sans toucher au générateur ou à la boîte à fusibles. Un échec se traduit par une décharge de 1D10+4 points de dommages pour l'électricien malchanceux.

### Muldewangk

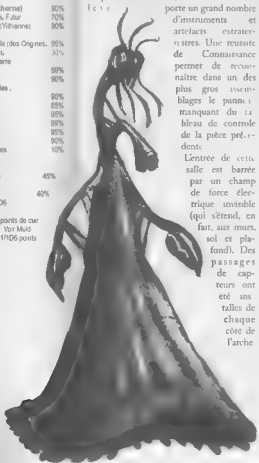
À gauche de l'entrée, une grande forme sombre repose dans la pénombre: Muldewangk de la Grande Race (pour plus de détails, voir le paragraphe Créatures du Mythe). Si quelqu'un s'avance dans le champ de force, toutes les lampes de la salle s'éteignent, s'allument et cette grande intelligence se réveille. La vue de Muldewangk coûte 0/1D6 points de SAN.

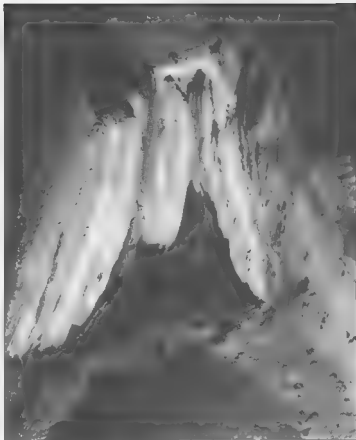
Si les investigateurs ouvrent le feu, Muldewangk se présente à eux.

Dès son réveil, il saisit dans une de ses pinces un gros appareil métallique qui lui permet de communiquer par télépathie avec les mammifères (les investigateurs). Il choisit d'abord d'établir le contact avec l'investigateur le plus grand; si le sujet n'est pas réceptif, il essaie avec les autres par ordre de TAI décroissant. Le personnage visé ressent clairement l'intrusion télépathique, une sorte de poussée aux frontières de son esprit.

L'investigateur concerné peut y résister en opposant ses Points de Magie à ceux de Muldewangk. En cas d'échec, il ne pourra plus s'opposer à ses contacts télépathiques. Si la cible ne résiste pas, ou résiste en vain, l'intrusion mentale qui s'ensuit lui coûte 1 Point de Magie et 1 point de SAN. Ces pertes apparaissent quand le dialogue s'interrompt pour un temps. Jouez les dialogues en français.

Le premier message de Muldewangk concerne d'abord le champ de force qu'il souhaiterait voir couper. Il explique succinctement comment ouvrir la boîte à fusibles. Muldewangk a été ramené par Huston du début des temps pour le forcer à collaborer





## Le Père de toutes les chauves-souris

Avatar de Nyarlathotep

Cet avatar de Nyarlathotep ressemble à une chauve-souris géantesque. Seul apparaît sur son visage un unique œil tricolore incandescent. De minces tentacules se tortillent sous ses ailes inquiètes quand il plane dans la nuit en laissant derrière lui une traînée d'écume prolapsmique. Cette traînée bouillonnante vivante se dissipe après le passage de l'horreur, mais sera profondément bienvenue. Le Père de toutes les Chauves-Souris n'est qu'à demi-matériel et peut voler à travers les objets solides quand le besoin s'en fait sentir. Ce qui ne l'empêche pas de manipuler à volonté les objets matériels.

Il est aussi appelé Vole-la-Lumière ou Celui qui Hante les Ténébreux. Il est bien connu des Fungus de Yuggoth. Il ne peut supporter que les lumières les plus faibles, comme celle des étoiles. Il s'agit clairement d'une forme mieux adaptée aux profondeurs de l'espace qu'à la surface de la Terre. L'air incandescent d'un projecteur ou d'un poste à soudure est susceptible de lui infliger de sérieux dommages. Une bonne lampe torche lui ferait subir des 106 points de dommage si le monstre voulait bien rester dans son faisceau. Une grosse chandelle tenue en l'air lui inflige 1 point de dommage par round tant qu'il reste dans ses quinze mètres, une torche 106 points, des phares de voiture 308 points et ainsi de suite, selon l'intensité de l'éclairage considéré (à vous de décider des dommages infligés). La lumière du jour correspond à des dommages de 1006 points, celle de la lune de 206. Si l'éclairage est maintenu le nombre de rounds nécessaires. L'horreur tient par sa dissoudre complètement jusqu'à sa prochaine évocation. De brèves éclats lumineux comme ceux d'un flash ou de la foudre, sont sans effet, même si la Chauve-souris des Sables rugit de contentement.

Son impact psychique est tel que les humains ordinaires qui l'approchent se voient dotés de sa capacité monstrueuse à voir dans le noir, la malédiction de la Vision Sans Vision. Ce nouveau sens, qui peut éventuellement se révéler bien utile, est associé à une perte de SAN d'1/106 points, car il oblige à une perception perturbante extralimitée de l'univers. Même les humains aveugles sont ainsi affectés, cette capacité étant complètement indépendante du nerf optique.

Pour attaquer le Père de toutes les Chauves-Souris plane généralement juste au-dessus de ses victimes, qui se retrouvent alors à portée de ses vibrations. Toutes celles qui se trouvent sous ses quinze mètres de son enveloppe sont susceptibles d'être touchées. Celles qui le sont effectivement subissent un lumbago choc électrique et des brûlures 1406 points de dommages. Les armures isolantes et les mises à terre restent sans effet.

Si la victime survit, elle perd aussi 100 points dans sa caractéristique la plus faible (FOR, CON, etc.) à chaque choc. Ceux qui se retrouvent exposés à la traînée d'écume extralimitée qui flotte dans le sillage de la Chauve-souris des Sables perdent 104-1 points de dommages par round (s'ils ne sont pas reliés ou immobilisés, considérez qu'ils n'y restent qu'un seul round).

à la mise au point du contrôleur d'esprits, au système de guidage de la fusée de Penhew ainsi qu'à d'autres projets. Muldjewangk connaît de nombreux et page de ces tâches amusantes et parfois cruelles. Il considère que Huston s'épuise inutilement. Il a montré coopération mais il a pas cessé de penser à un moyen de regagner son époque ou d'alerter au moins un membre de la Grande Race. Il n'a rien trouvé jusqu'ici, mais il croit que s'il avait accès à certaines bibliothèques de la cité, peut-être toujours intactes, il pourrait concevoir un contresort à la Chausse-Trappe Temporelle de Huston. Muldjewangk marchande honnêtement sa libération avec les investigateurs. L'ouverture prochaine du Portail ne l'alarme en rien. Si les personnages coupent le champ de force sans avoir d'abord fixé leur paiement, Muldjewangk les remercie sincèrement et glisse mystérieusement dans les ténébreux, ce qui met fin à son rôle dans l'aventure. Il peut offrir de recâbler le contrôleur d'esprits pour qu'il soit possible de libérer les mineurs de leur état de zombie. Il a l'habitude de lire l'esprit de Huston tous les jours,

comme d'autres lisent le journal, et peut donc éclairer les liens du culte avec Ho Fong, Ahya Singh et la Fondation Penhew. Il connaît aussi l'organisation générale de la conspiration, la liste des lieux importants, les meilleurs chemins d'accès, les personnes de confiance et celles dont il faut se méfier. En tant qu'énudit, il peut télépathiquement apporter 106% en Métré, électronique, Mythe de Cthulhu, Sciences formelles astronomie, Sciences formelles chimie, Sciences formelles physique, Sciences de la terre : géologie, Sciences de la vie : biologie ou Sciences occultes à un investigateur en quelques heures (exercice bien ennuyeux pour lui, il ne le propose pas spontanément, tout au moins dans un premier temps). A vous de déterminer les services qu'il peut rendre et les connaissances qu'il peut transmettre à l'équipe. Les joueurs peuvent très bien souhaiter apprendre les tactiques gagnantes contre les Polypes Volants ou tout autre chose.

Une fois libéré, Muldjewangk commence par glisser au bas d'une série de rampes étroites et poussiéreuses avant d'entrer dans

un bâtiment inexploré. Là, il ouvre un compartiment dans un mur dépourvu de signes particuliers et en retire plusieurs armes à foudre à pleine charge (vingt-trois tirs). Il explique leur usage aux investigateurs et en garde une pour lui. Celui qui reçoit ses messages télépathiques comprend clairement que Muldjewangk ne tient pas à rencontrer un Polype Volant sans ces armes. Il redoute véritablement leur souffle destructeur. Muldjewangk connaît la cité et sait comment se rendre à l'endroit qui l'intéresse. Il ne tient pas à échanger des informations avec les intelligences limitées qui l'ont libéré. Il les emmènera avec lui parce qu'il est capable d'escalader les éboulis. Les investigateurs devront lui débayer le passage en certains endroits. Il lui faudra plusieurs semaines avant de localiser et atteindre les archives dont il a besoin. Il essaie de garder l'équipe avec lui pendant toute cette période. Il lui serait difficile de trouver des collaborateurs plus motivés.

### Conclusion de la première visite

La fin de ce chapitre laisse les investigateurs en plein désert, à des centaines de kilomètres du premier village. Si les véhicules ne sont plus utilisables, ils peuvent toujours attendre un passage de bétail près de la source de Grogan et accompagner les cow-boys jusqu'à Wiluma. Ils iront plus vite s'ils ont la chance de tomber sur une équipe de prospecteurs ou de cartographes retournant à Cuncudgerie. S'ils disposent encore de véhicules, ils préféreront peut-être prendre la route du nord et embarquer à Darwin pour Hong Kong, Singapour ou Shanghai. S'ils ont fait leur travail, Huston a échoué ou trouvé la mort, Muldjewangk est libre, les mineurs ont retrouvé leurs esprits et le culte n'existe plus. Jeremy refuse de quitter son camp mais rien ne l'y menace, sauf la nature.

### Le Grand Rituel

Si les investigateurs n'arrivent pas à détruire le Culte lors de leur première visite en Australie, il leur faudra retourner pour empêcher la cérémonie de se mener à bien. Rappelez-vous que la mort de Huston ne suffit pas. Kadatcha ou un autre adorateur peut le remplacer.

Quelques semaines avant janvier 1926, l'ensemble des adorateurs du culte converge vers la Cité sous les Sables, afin de se rendre au Temple du Dôme Pourpre.

Les Gardiens de Nyarlathotep font des allers-retours fréquents pour convoier les adorateurs les plus lointains ou les plus importants, et leurs allées et venues peuvent être observées — toujours de nuit. Étant donné que les galeries sont dangereuses et qu'il y a un manque de place évident, l'essentiel des tribus et individus liés au culte

se contentent dans un premier temps de camper à l'extérieur de la Cité, pour n'y descendre que lorsque les cérémonies ont lieu, avec à chaque fois un nombre de participants croissant. Ils sont donc tous postés aux alentours de la seule descente connue, et par laquelle les investigateurs devront à nouveau passer, à moins qu'ils n'aient découvert un autre passage. Si les investigateurs tentent de s'introduire de manière furtive dans les campements pour descendre dans la cité, ils ne manqueront pas de tomber sur l'une des nombreuses patrouilles de surveillance — qui sont en fait intéressées par les Polypes et non par d'éventuels intrus (que pourraient faire des intrus vu le nombre d'adorateurs présents ?)

Si les investigateurs descendent en dehors d'une cérémonie, ils risquent vraiment de se faire remarquer et de se faire enfermer en attendant le 14. S'ils descendent lors d'une cérémonie, la foule et l'excitation est telle que personne ne pourra faire la différence entre eux et des adorateurs normaux. S'ils attendent le dernier moment, le 14 janvier, personne ne remarquera leur présence au milieu de la foule. Les différentes cérémonies du culte sont maintenues, mais légèrement modifiées. Au cours des cérémonies hebdomadaires, une répétition du Grand Rituel a lieu afin que tout soit prêt. Les cérémonies trimestrielles, elles, ne changent pas.

De plus en plus fréquemment, Huston et Kadaitcha se rendent en Alcheringa afin de terminer les préparatifs de l'autre côté. De ce fait, si les investigateurs se rendent dans le bureau de Huston, il y a 10% de chance de les trouver tous les deux endormis, mais gardés par cinq Kooris parmi les plus fidèles. Les deux sorciers travaillent à assurer l'ouverture d'un portail stable qui fera régresser l'Australie au continent d'il y a soixante mille ans. Ils ont réuni les âmes des adorateurs du Père de Toutes les Chauves-Souris qui existent en Alcheringa, et ils se sont tous installés dans le double de la Cité des Sables (une version plus tropicale étant données les conditions de l'Alcheringa). Ces âmes seront donc toutes prêtes pour traverser le portail qui apparaîtra alors d'abord dans la Cité, puis qui se répandra sur l'ensemble du continent par la suite. Mais en plus de l'ouverture vers la dimension du Réve Australien, le Dôme Pourpre ouvrira un accès vers une dimension parmi les plus terribles qui soit, permettant l'établissement d'un des trois coins du triangle. Le matin de la cérémonie, la totalité des adorateurs descendent dans la Cité pour se diriger en masse vers le Temple du Dôme Pourpre. Là, les derniers préparatifs ont été menés : les statues de stockage ont été gonflées à bloc avec le maximum de points de magie possible — le bloc des sacrifices est rouge des sacrifices récents ; les abords ont été dégagés par les mineurs zombies ;

le générateur relié au Dôme Pourpre a été vérifié sous la supervision de Huston au cours de la nuit, des cages ont été montées pour y mettre les victimes des sacrifices à venir ainsi que les « bébés » de la nurserie ; plusieurs tas de bois ont été mis en place pour disposer de feux suffisants en attendant que la cérémonie commence. Une brigade spéciale d'adorateurs a également été mise en œuvre pour éviter que les Polypes ne viennent perturber les heures à venir. Le Rituel en lui-même débute, rythme par les indications de Huston, qui se sert du chronomètre de manne pour déterminer l'heure. Les adorateurs sont mis en attente aux abords du Temple, éclairés par les lumières électriques. Puis huit heures avant le final, ils sont menés dans le Dôme et organisés en groupes, éclairés par les nombreux feux installés précédemment. Huston et Kadaitcha mènent le ballet, avec un service d'ordre minimum pour contenir d'éventuelles arrivées de Polypes en vadrouille. Les sacrifices commencent avec les meurtres d'une centaine d'hommes, de femmes et d'enfants. Puis les violents habituels prennent place, et une vingtaine de malheureux sont livrés aux hybrides en les jetant dans leurs cages. Ensuite, l'ensemble des feux sont arrêtés avec des seaux d'eau pour étendre jusqu'au dernier rougeoiement. Les sacrifices reprennent dans l'ombre la plus absolue, comme lors des rituels trimestriels, car le Père de Toutes les Chauves-Souris va être invoqué. Les présents sont assujettis à la Vision Sans Vision. L'ensemble de ces événements coûte 2/2D6 Points de SAN. Une fois la Chauve-souris des Sables arrivée, les adorateurs se mettent à entamer les chants spécifiques, puis à tourner en une folle farandole autour du Dôme Pourpre. Le générateur est allumé et l'avatar de Nyarlathotep ainsi que ses Gardiens se mettent à prélever leur tribut parmi les adorateurs et les hybrides. Muldewangk le Yithien est également amené et sacrifié devant tous sur l'autel. Kadaitcha entre alors en transe avec une dizaine de Kooris, certains tombant alors au sol, endormis suite à leur passage dans l'Alcheringa.

Trente minutes avant le final (à moins que le chronomètre sifflé au Kenya n'ait été déréglé), un portail lumineux s'ouvre non loin du Dôme : le portail créé par le Rejeton pour synchroniser les actions entre l'Australie, le Kenya et l'Île du Dragon Gris. Huston a revêtu un vêtement local — un pagne — puis s'est couvert du sang des victimes sacrifiées. Il se rend alors près des statues et entonne le chant du Grand Rituel. Le Dôme Pourpre se met à pulser d'une manière malsaine au rythme des tambours des joueurs aborigènes, comme un horrible cœur géant. Puis au moment ultime, la couleur du Dôme change pour un vert des plus affreux, les statues se mettent à briller comme si elles

#### Chauve-souris des Sables Père de Toutes les Chauves-Souris avatar de Nyarlathotep

|     |     |              |     |
|-----|-----|--------------|-----|
| CON | 45  | Endurance    | 99% |
| DEX | 19  | Agilité      | 95% |
| FOR | 70  | Puissance    | 99% |
| TA  | 60  | Conspiration | 99% |
| NT  | 86  | Intuition    | 99% |
| POL | 100 | Volonté      | 99% |

#### Valeurs dérivées

|               |          |
|---------------|----------|
| Mouvement     | 30 (vol) |
| Impact        | +7D6     |
| Points de Vie | 53       |

#### Combat

|  |     |
|--|-----|
| • Trinité Protosapienque                   | 99% |
| • Diglets 104-1                            |     |
| • Vitations                                | 60% |
| • Diglets 4D6 (choc et brûlure électrique) |     |

• **Protection** 5 points de cuir. Les empalements ne font aucun dommage supplémentaire. Les attaques par projection de chaleur, de solides, d'électricité ou de radiations atomiques sont sans effet à moins d'être accompagnées d'un torrent de lumière — une arme à l'ordre affectée bien le Père de Toutes les Chauves-Souris.

• **Parle de SAN** Voir la Chauve-souris des Sables coûte 5/100 points.



#### Kadaitcha

Ennemi

Kadaïcha est un *winuman*, un sorcier aborigène. Ce personnage totalement fou est l'intermédiaire nécessaire dont Huston a besoin pour se permettre d'accéder à l'Alcheringa, et ainsi pouvoir profiter des particularités des Contrées du Réve aborigène. Son objectif est de faire revivre la splendeur de l'Australie d'autrefois et de la punir des Blancs qui l'ont envahie. Pour cela, il veut se servir du Dôme Pourpre afin d'ouvrir un portail définitif entre le monde de l'éveil et l'Alcheringa — et non pas suite des passerelles comme il en existe actuellement. L'Alcheringa sera alors immensément mêlé à la réalité et la recouvrera, remplaçant l'Australie d'aujourd'hui par celle d'il y a soixante mille ans. Les anciennes espérances renaîtront et les esprits des morts reviendront pour fouler la terre. Kadaïcha est, peut-être même pour un Aborigène, sa peau est très facile, plus que la moyenne et il porte des scarifications sur le dos et les bras pour le faire ressembler à une peau de crocodile, à des cheveux grisnants ainsi que la barbe. Son regard est difficile à soutenir avec ses yeux

constamment injectés de sang à tel point que le tour de l'iris semble rouge. Mais x ne faut pas se fier à son air de jeune chéfil, car c'est un puissant sorcier, même si son art est très différent de celui déjà rencontré par les investigateurs - et les formes qu'il peut prendre.

**Note** Le mot Kadalcha désigne en langue ariette (une peuplade du centre de l'île) un sorcier qui venge la mort d'un parent. Il est utilisé ici comme un nom propre, désignant celui qui venge la mort de tous les Aborigènes depuis l'arrivée des Blancs en Australie.

**Kadalcha**  
Wimman dédié au Père de Toutes les Chauves-Souris

**Niveau supérieur**  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cithulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Impact           | 0  |
| Points de Vie    | 9  |
| Points de Magie  | 18 |
| Santa Mentale    | 0  |

**Compétence spécifique (ou spéciale)**  
Profiter la sorcellerie aborigène 65%

| Compétences principales |     |
|-------------------------|-----|
| Ainéisme                | 50% |
| Crochetage              | 20% |
| Discrétion              | 70% |
| Sciences occultes       | 6%  |
| Vigilance               | 70% |
| Nyctie de Cithulhu      | 20% |

| Compétences                     |     |
|---------------------------------|-----|
| Chant du Rivage                 | 70% |
| Savoir Ornique sur l'Alcheringa | 65% |

| Langues                    |     |
|----------------------------|-----|
| Kanera (Langue maternelle) | 60% |
| Anglais                    | 15% |
| Pidgin                     | 60% |

| Combat |       |
|--------|-------|
| Dague  | 65%   |
| Dégâts | 10d+2 |

**Grimoire** Commander une Noce de Chauves-Souris, Envoyer des Rêves, Insister la Peur Parle de Mort

étaient radioactives, et la lumière irradiée du Dôme dans toutes les directions d'une couleur étrange striée hors du spectre. Ceci ne peut être vu depuis la salle du Dôme, mais le rayonnement traverse toute chose et se repand depuis la Cité sur l'Australie, mêlant la dimension de l'éveil à celle de l'Alcheringa. Des centaines de formes apparaissent dans tous les recoins du Dôme - il s'agit des esprits des morts présents en Alcheringa. D'abord fantomatiques, ils semblent ensuite prendre davantage de détails tandis que le temps passe, la totalité de la transformation prenant environ une heure. La vision de ces fantômes de plus en plus tangibles fait perdre 1/1D6 SAN. Au cours de cette heure, Huston continue ses incantations, le temps que le Portail soit stabilisé de son côté.

En plus du Portail sur l'Alcheringa qui s'ouvre et transforme l'Australie en celle qu'elle était soixante mille ans plus tôt, le voile de la réalité se déchire dans le ciel australien depuis la Cité et la faille pourpre se dirige vers le nord-ouest en direction de l'Asie et de l'Afrique. Pendant toute cette période, si les investigateurs interviennent et tuent Huston, un adorateur prendra sa place qu'il faudra également occire - mais cela sera rendu plus difficile par le fait qu'il ne sera pas seul.

Afin d'éviter que la cérémonie ne se déroule, le plus simple est de créer un Œil de Lumière et Ténèbres sur place. Ceci permettrait de bloquer toute activité magique maléfique. Cependant, il sera très difficile de réaliser la cérémonie de l'Œil sans attirer l'attention dans une des zones bien connues des adorateurs. On peut imaginer que Brady et ses amis puissent, eux, passer les différents portails, cependant, ils ne pour-

ront placer de nouveaux Yeux que lorsque les circonstances seront favorables - mais en ayant gagné un temps important grâce aux portails du Rejeton. Autre possibilité, les investigateurs pourraient entrer en relation avec une tribu non hostile à l'implantation des Blancs en Australie, ou tout au moins désireuse de ne pas régresser à l'ancienne Australie avec la mort de plusieurs millions de personnes, mais cette possibilité reste à inventer.

Si les investigateurs ne parviennent pas à bloquer l'ouverture du Portail lors du Grand Rituel, les conséquences seront catastrophiques pour eux : ils se retrouveront piégés dans une Australie totalement différente de celle qu'ils connaissent, toutes les villes de l'île seront ravagées par les bêtes et les morts revenus à la vie, et les Blancs éradiqués - en dehors de quelques adorateurs. La totalité des communications et transports nationaux et internationaux auront disparus, et des espèces n'ayant plus foulé le sol de la Terre seront à nouveau en vie. Cette transformation de l'Australie surviendra à partir du moment où la cérémonie aura pu être menée à son terme depuis la Cité sous les Sables, que les cérémonies en Asie ou au Kenya aient été interrompues ou non - le blocage de ces deux cérémonies n'empêche que l'ouverture du Portail vers la dimension des Grands Anciens, mais pas celle vers l'Alcheringa. De fait, il est très vraisemblable que l'Australie soit transformée - jamais si vite à cette aventure - à moins que les investigateurs n'utilisent les portails du Rejeton ou décident d'intervenir lors des cérémonies de manière combinée - ou ne suppriment totalement le culte de l. Chauve-souris des Sables dès leur première visite s'ils passent en Australie avant de se

## Sortilèges

Commander une Noce de Chauves-Souris

Envoyer des Rêves

Insister la Peur Parle de Mort

Commander une Noce de Chauves-Souris

Envoyer des Rêves

Insister la Peur Parle de Mort

# Fausse piste Le fantôme de Buckley

Le fantôme  
de Buckley  
Spectre

rendre à Shanghai.

« Une Chance de Buckley » désigne en argot australien une malchance remarquable. Les investigateurs ne sont pas dans une situation aussi désespérée que celle du malheureux Buckley, mais les Chutes du Dingo les attendent aussi.

Le folklore australien est peuplé de bon nombre de fantômes, généralement des colons blancs perdus ou tués dans d'étranges circonstances. L'épisode qui suit ne fait pas exception. Les esprits kooris sont très différents, bien sûr, voir les Minus décrits plus loin comme exemple. Il prend place entre Cuncudgerie et la destination finale des investigateurs dans le désert. Il peut intervenir par hasard ou suite à leurs recherches à Cuncudgerie. Bill Buckley et les dangereux Slattery n'ont rien à voir avec les projets démentiels du Dr Huston, mais ils représentent tout de même une terrible menace.

## Résumé pour le gardien

Dix ans auparavant, Bill Buckley, un vieux vagabond, s'était enfoncé dans l'Outback au-delà de Cuncudgerie, en quête d'or. Mais c'est la mort qu'il y trouva, des mains d'un mineur jaloux et dément, Vern Slattery. Celui-ci avait lui-même avoué avoir trouvé de l'or et s'imaginait que Buckley voulait le voler.

Le fou meurtrier s'est lâchement approché de sa victime pendant la nuit et l'a battue violemment avec un gourdin, avant de la brûler vive dans son propre feu de camp.

Buckley avait commis l'erreur fatale de passer par la baraque des Slattery la veille et d'y demander de la nourriture. À cette époque, Vern vivait comme aujourd'hui avec ses deux fils, Frank (une brute) et Jacko (un débile mental). Aucun des deux n'est au courant du crime de leur père, même si Frank soupçonne maintenant la vérité depuis certains délires alcooliques de celui-ci. Il n'est cependant sûr de rien. Seuls le vieux Slattery et Buckley savent éternellement, il est plus probable que ce soit le mort qui révèle la vérité.

Beaucoup ont disparu dans l'Outback pour ne jamais revenir. Un vagabond de moins n'a manqué à personne. Aucune enquête n'a suivi sa disparition et aucune cour n'a pris la peine de déclarer mort cet indigent. Seul le fantôme de Bill Buckley veut punir son meurtrier, et ce spectre aspire à une forme toute personnelle de justice. Récemment, des Kooris de la région (et un voyageur blanc, Muldoon le Cinglé) ont vu

l'apparition. Muldoon lui a fait face sous son abominable forme « furieuse » et n'en a réchappé que de justesse. Il essaie de rayer dans l'alcool le souvenir de cette rencontre à Cuncudgerie.

## Implication des investigateurs

Il est probable que les investigateurs visitent les Chutes du Dingo pour trouver une explication aux rumeurs entendues à Cuncudgerie. Si ce n'est pas le cas, arrangez une rencontre accidentelle avec le fantôme de Buckley. La baraque des Slattery se trouve sur le chemin qu'ils devront suivre pour atteindre les ruines au plus profond du désert.

Une cuvette à proximité contient de l'eau presque toute l'année. Le site qui a vu mourir Buckley n'a rien

de remarquable à moins d'être examiné soigneusement, et les investigateurs pourraient très bien le choisir pour camper lors de leur première nuit hors de Cuncudgerie.

## Les Chutes du Dingo

De grandes saillies de pierre rouge s'avancent dans le vide au sommet d'une crête rocheuse dentelée. L'ensemble fait penser à une vague en rouleau, figée pour toujours dans la pierre.

Le fantôme de Bill Buckley hante le lieu de son horrible mort. Il apparaît sous deux formes. La première est celle d'un coureur du crasse avec chapeau, à large bord, grande barbe broussailleuse, pantalon large, chemise usée et veste de toile. Détail moqueur : ses pieds sont nus. Buckley a été surges pendant son sommeil : ses restes fantomatiques sont vêtus mais dépourvus de souliers. Vous pouvez demander un test de Trouver l'Objet Caché pour remarquer ce détail ou le signaler directement. Cette apparition fait perdre 01D3 points de SAN.

La seconde est sa forme furieuse, l'homme qui brêle. Il tressaille en agitant ses chairs brûlées, yeux bouillonnant dans ses orbites et cheveux illuminés par l'intense feu phosphorescent qui torture son âme. Là encore, les brodequins sont absents. La perte de Santé Mentale associée à cette forme est de 21D8+1 points.

La forme furieuse est réservée à ceux qui apportent du feu, le feu dans lequel il a péri, près de sa sépulture. Le fantôme s'acharne sur tous ceux qui manipulent une flamme sous n'importe quelle forme.

Les lampes ou torches électriques ne présentent aucun danger. Si le feu n'est pas éteint dans les 10d6 rounds le fantôme tente de posséder une des personnes présentes pour le faire. Il commence par la plus proche du feu et continue ses zozzantes en s'éloignant. Elles correspondent à une règle POU contre POU sur la Table de Résistance. Son honneur du feu est telle qu'il peut même jeter le corps possédé sur les flammes pour les éteindre.

Une fois le feu éteint, la possession s'interrompt. Si le fantôme n'est pas furieux, il se comporte comme décrit dans « Rencontre avec le Fantôme de Buckley ». Les deux formes sont anachroniques spectrales sans aucun doute possible.

## Spectre de la Vengeance

INT 10 Initiation 50%  
POU 12 Jeune 50%

• **Perte de SAN** Voir la Forme Ordinaire du Fantôme de Buckley coûte 6-10D3 points. 21D8+1 pour la Forme Furieuse.



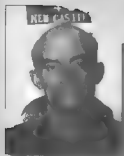




Plan des chutes du Dingo

Voilà les Chutes du Dingo. Cette formation constitue un réservoir d'eau naturel à l'abri du soleil et de l'évaporation. Trois entrées de caverne surplombent le bassin.

Large de quatre ou cinq mètres, le bassin attire de nombreux animaux à la nuit tombée, y compris des serpents. Si les investigateurs ne sagement fait accompagner par des Koons, ils remarquent que ceux-ci se désaltèrent en aspirant l'eau du bassin à travers une pièce de paille pressée, un peu comme la tête d'un balai, placée sous le menton. La chose n'a aucune signification rituelle ; elle vise simplement à filtrer les excréments des animaux. Les points d'eau sont rares dans cette région désolée, celui-ci n'a en lui-même rien de remarquable.



**Vern Slattery**  
(Ennemis)

Vern Slattery le père, est un homme grossier et méchant : une peau de dur croûlé, quelques cheveux épars, une voix de chien qui grogne et un don pour l'invective cruelle. C'est aussi un nigro et un assassin. Il avait déjà été dans sa jeunesse (à la société d'un ami, mais jamais à proximité de chez lui, Buddy) est une exception. Il taira encore pour se protéger. Sa main avait commencé par bien rendre et, bien qu'elle soit maintenant passionnément épousée, il lui restait de quoi manier cette existence infernale. Lui et ses fils en sont venus à aimer ce style de vie dégoûtant. Il passe ses journées à boire ou à faire semblant d'exploiter sa mine. Vern Slattery ne va jamais aux Chutes du Dingo.

**Vern Slattery**  
Patricien meurtrier  
Niveau supérieur  
(cf. tableau p. 206 de L'Appel de Cibulbu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Espace           | +2 |
| Points de Vie    | 14 |
| Santé Mentale    | 8  |

Compétence spécifique (ou spéciale)  
Jurer comme un chamelier 90%  
Vern est ami le moté du temps. Ridicule, alors ses compétences de moté jusqu'à ce qu'il dessole, mais faites passer Jurer comme un chamelier à 95%.

## Les cavernes

Un peu au-dessus du bassin, la paroi est percée de trois entrées de caverne qui s'enfoncent d'une vingtaine de mètres dans la roche. Pour chacune d'elle, une réussite d'Athlétisme permet d'atteindre le fond. Une torche ou une autre source de lumière est nécessaire à leur exploration. La pente courbe de chacune des cavernes ne permet pas de voir le fond depuis l'entrée, quelle que soit la puissance de l'éclairage à disposition. La première (à gauche) est vide ; la deuxième (au milieu) abrite un nid de 1D4+2 serpents à sonnette (Morsure 30%, pour les effets du venin, se reporter à *L'Appel de Cibulbu*, 6<sup>e</sup> édition française, page 164) ; et la troisième (à droite) contient les os de Bill Buckley, des os d'évidence humains. L'atmosphère desséchée a même conservé certains débris de ses vêtements. Une réussite d'Intuition souligne l'absence de chaussures ou de bottes. Les bottes de Buckley et son harmonica ont été volés par les Slattery.

## Une rencontre avec le fantôme de Buckley

Voir la description dans les « caractéristiques » (cf. page 89). A moins qu'un feu ne vienne éveiller son hostilité, Bill Buckley apparaît tel que de son vivant, un vagabond fatigué avec une grande barbe et des yeux fixés sur l'horizon suivant. Le fantôme ne cherche pas à terrifier les visiteurs mais les incite, au contraire, à entrer dans la caverne qui lui sert de sépulture. Suivre le fantôme permet de s'affranchir d'une fouille des cavernes potentiellement dangereuse. Le fantôme veut se venger de son meurtrier.



| Compétences principales |     |
|-------------------------|-----|
| Athlétisme              | 90% |
| Crochetage              | 20% |
| Discrétion              | 60% |
| Psychologie             | 25% |
| Sciences occultes       | 05% |
| Vigilance               | 75% |

| Langues                     |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (Langue maternelle) | 45% |

| Combat             |     |
|--------------------|-----|
| Couteau de cuisine | 50% |
| Dégâts 1D4+2 + mp  |     |
| Bagarre            | 65% |
| Fusil cal 30-06    | 60% |
| Dégâts 2D6+4       |     |



**Frank Slattery**  
(Ennem)

Frank Slattery, le fils aîné (29 ans), est un « gentil » vicieux. Ce terme australien, qui désignait à l'origine une catégorie précise de voleurs, sert maintenant pour désigner quel brigand ou tueur il est parfois mêlé avec effection, mais ce n'est pas le cas pour Frank, qui inspire avant tout d'amour qu'il n'a chausse envoie par des araignées venimeuses. Grand, blond, athlétique, il serait un bel homme si il n'affichait en permanence un rictus inspirant et hostile. Il a tendance à recourir à la violence pour se sortir de toute situation gênante, à moins d'être confronté à des forces clairement supérieures.

| Frank Slattery  |           |
|---|-----------|
| Dangerous voyou   |           |
| Niveau  | ordinaire |
| (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30 <sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6 <sup>e</sup> édition française) |           |

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Impact           | +2 |
| Points de Vie    | 13 |
| Santa Mental     | 20 |

| Compétence spécifique (ou spéciale) |     |
|-------------------------------------|-----|
| Rennet                              | 90% |
| Compétences principales             |     |
| Athlétisme                          | 50% |
| Crochetage                          | 50% |
| Discrétion                          | 50% |
| Sciences occultes                   | 05% |
| Vigilance                           | 50% |

| Langues                     |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (Langue maternelle) | 35% |

| Combat          |     |
|-----------------|-----|
| Bagarre         | 55% |
| Fusil cal 30-06 | 45% |
| Dégâts 2D6+4    |     |

Les investigateurs peuvent le satisfaire de deux manières. L'une consiste à trouver les preuves du méfait à la baraque des Slattery et à les remettre aux autorités. L'autre, celle que préfère de beaucoup Buckley, vise à attirer Vern aux Chutes du Dingo pour une confrontation avec sa victime.

Si, par force ou par ruse, les investigateurs réussissent à faire venir Vern Slattery aux Chutes de nuit, le fantôme de Buckley essaie de le posséder pour se jeter ensuite au fond de la caverne la plus proche. Mais si, Vern reposera pour toujours auprès de sa victime. Si cette possession échoue, le fantôme tente sa chance avec le premier investigateur disponible et s'en sert pour pousser Vern au fond du trou, ou pour le tuer de toute autre manière (voir la description en marge p. 89 pour régler les détails de la lutte). Une fois le fantôme vengé, il quitte la personne possédée et les Chutes du Dingo pour toujours.

### La baraque des Slattery

La baraque des Slattery est à trois kilomètres des Chutes du Dingo. Des preuves de l'assassinat de Buckley attendent les enquêteurs dans cette cabane branlante, l'appentis adjacent et une construction séparée. C'est à cet endroit que vivent Vern Slattery et ses deux fils, Frank et Jacko. La cabane comprend quatre pièces, trois chambres et un grand séjour central. Toutes sont sales, encombrées des débris d'une vie sordide et sans but. La cabane est un véritable four pendant la majeure partie du jour.

Le cabanon extérieur est un gros cube de rôle ondulée, posé sur une dalle de béton. Il contient les toilettes et une pièce plus

grande où trône une antique baignoire à pieds griffus. L'eau doit être apportée depuis la cuve rouillée qui flanque le bâtiment principal. Les Slattery exploitent une mine d'or rudimentaire à un kilomètre ou deux à l'est de leur maison. C'est un ensemble tout en longueur de tunnels bas et mal entretenus, mais qui reste raisonnablement sûr d'une semaine sur l'autre.

### Indices

Sur place, deux indices accusent un des Slattery du meurtre de Bill Buckley. Malheureusement, ils ne précisent pas qui et les investigateurs devront peut-être se résigner à une méthode d'essais et d'erreurs avec le fantôme (Buckley ne réagira pas à Frank ou Jacko, en fait, Jacko n'est pas assez âgé pour constituer une accusation d'adultère).

Frank explique les soupçons qu'il entretient envers son père s'il se sent menacé. Mais après cette révélation, les investigateurs qui pensent cette trahison un acte commettent une grave erreur. Frank peut encore comploter avec son père pour la mort de l'équipe. Il n'aide celle-ci que s'il est réduit à merci par le nombre ou un autre argument. Si tout le reste échoue, Vern et Frank essaient de rejeter le blâme sur Jacko.

• **Les brodequins de Bill Buckley** : Vern les avait emportés avec lui car ils étaient presque neufs. Mais ils se sont avérés trop petits pour toute la famille. Oubliés, ils moisissent maintenant derrière la baignoire dans le cabanon extérieur. Une réussite de Trouver l'Objet Caché permet de les découvrir après une demi-heure de fouille de l'endroit. L'inscription B Buckley a été marquée au feu sur l'extérieur de chaque languette.



## Jacko Slattery

(Ennemis)

Jacko, le fils cadet (23 ans), est un débile mental qui adore attraper de petits animaux pour les torturer. Physiquement, il ressemble beaucoup à Frank, ce n'était le rôle de ses jeux d'acteur qui masque sa maigre personnalité. Des végétariens, notamment, s'insolent sans doute l'idée de Jacko, mais une rouille de Psychologie les avertit des risques d'un tel sentimentalisme. Jacko ne se sépare jamais de l'harmonica de Buckley auquel il tire souvent de longues notes glorieuses, voire inquiétantes.

### Jacko Slattery - Complices idiot

#### Niveau : faible

(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 208 de la 1<sup>re</sup> édition française)

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | +2 |
| Points de Vie | 13 |
| Santé Mentale | 20 |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

Paraitre débile, être méchant : 85%

#### Compétences principales

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Antisémitisme     | 30% |
| Discrétion        | 10% |
| Harmonica         | 10% |
| Sciences occultes | 10% |
| Vigilance         | 25% |

#### Langues

Anglais (Langue maternelle) : 15%

#### Combat

|                |     |
|----------------|-----|
| • Couteil      | 40% |
| • Dégâts 10d+2 |     |
| • Bagarre      | 55% |



• **L'harmonica de Bill Buckley** : C'est la propriété de Jacko, qui ne l'abandonne que momentanément en échange d'un autre objet intéressant. Il veut ensuite récupérer son harmonica et devient violent si on ne l'apaise pas. Le nom de Buckley est gravé sur l'instrument de musique.

• **Autres preuves** : A vous d'imaginer d'autres preuves de l'implication de la famille Slattery dans le meurtre de Buckley si le recours à la loi semble nécessaire. La conclusion qui suit, « Justes Rétributions », emporte la préférence de l'auteur.

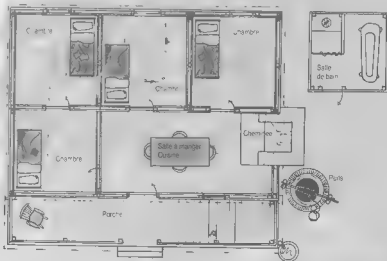
### Juste rétribution

La découverte des brodequins de Buckley derrière la baignoire ou de l'harmonica dé-

troué par Jacko suffit à convaincre les autorités locales qui entretiennent de vieux griefs envers les Slattery. Frank témoigne contre Vern et Vern est jugé, puis pendu, pour le meurtre de Buckley.

Si ceux-ci comptent pour attirer Vern Slattery sur le lieu de la hantise et approuvent le meurtre qui s'ensuit, l'histoire ne se finit pas de manière aussi paisible. De plus, s'ils comptent sur le site une autre nuit, ils découvrent que le fantôme de Buckley n'a disparu que pour céder la place à celui de Vern.

S'ils partent immédiatement, la rumour de ce nouveau fantôme les attendra avant qu'ils quittent le sol australien. D'une manière ou d'une autre, leur rôle dans la destinée surnaturelle de Vern leur coûte 1/106 points de SAN.



# Fausse piste

## Rêve de Bunyip

Ce scénario peut servir d'introduction à l'arrivée des investigateurs en Australie, afin de leur faire prendre la température du pays et de ses spécificités, ainsi que de la culture aborigène. Il constitue également un bon moyen pour les investigateurs de se faire un certain nombre de connaissances, voire d'amis, qui pourront les aider dans la suite de la campagne.

Rêve de Bunyip se trouvait précédemment disponible dans le supplément Descartes « Terror Australis ». La version qui vous est présentée ici a subi plusieurs adaptations, et en particulier un déplacement de la ville de Melbourne à celle de Perth. Il peut donc y avoir certaines incohérences entre la réalité historique et les éléments indiqués dans le scénario, mais cela ne fait aucune différence pour qui ne connaît pas l'Australie.

**Note** En fonction de votre campagne, ce scénario peut être déplacé dans n'importe quelle autre ville importante d'Australie dans laquelle arrive votre équipe, ou dans laquelle elle décide de se poser avant de se lancer à la recherche de Hutton.

Le scénario débute en octobre 1925, date qui peut ne pas coïncider avec votre campagne. Vous êtes tout à fait libre de modifier la date en fonction de vos besoins.

### Informations à l'intention du gardien

La cité de Perth, capitale de l'État d'Australie-Occidentale, ne vit plus que dans la terreur. Son fleuve se nomme « l'Éventreur du Fleuve ». On retrouve des corps déchaquetés, la police reste bredouille et la population frémot d'effroi. En fait, l'Éventreur du Fleuve est bien plus effrayable que quiconque ne l'imagine. C'est une créature ancienne, le Bunyip, que de récents travaux d'excavation menés dans les marais, à l'ouest de Perth, ont expulsés des profondeurs où il reposait. Une personne s'en est rendu compte : un Aborigène du nom de Pat King. Sachant qu'il n'était pas en son pouvoir d'arrêter les travaux, il allait tenter de tomber le sommeil du

Bunyip, il écrivit pour demander des secours, mais ces derniers arrivèrent trop tard. Pris de court, Pat tenta de retarder l'effet du monstre mais il se fit massacrer. L'aide qu'il avait réclamée est à présent là, sous la forme d'un ancien venu d'une tribu d'Australie Occidentale, et de quatre jeunes gens en provenance des réserves de l'Australie du Sud. Ils ont quitté clandestinement leurs lieux de résidence ; leurs camarades se sont consés, réunissant leurs maigres salaires pour payer leur voyage jusqu'à Perth. A leur arrivée, quelle ne fut pas leur consternation : Pat était mort... Ils conquirent alors un plan désespéré, et la nuit du 27 octobre, ils s'introduisirent par effraction dans le Muséum afin d'y récupérer des objets tribaux qu'ils jugeaient indispensables. La nuit du 31, alors qu'ils exécutaient un rite magique dans l'espoir de tuer la créature plus en amont du fleuve, et juste au moment où ils réalisaient qu'ils avaient échoué, la police leur est tombée dessus, et le Bunyip qui s'approchait à toute vitesse est reparti furtivement entre deux eaux. Ces hommes sont à présent dans une impasse. Ils ne peuvent pas sortir de prison sans une intervention des investigateurs. Mais ce sont eux qui détiennent la vraie clé du mystère.

Pendant ce temps, l'horreur continue. Mais deux êtres en sont la cause. Le Bunyip sévit ici ou là, dévorant les hommes de rage et de frustration, et dévorant les femmes. George Seaton, un ancien combattant devenu dément, l'a aperçu, sa folie a pris alors un nouveau tour. La nuit, il écume les berges du fleuve, à la recherche de gens à « baptiser ».

### Mise en route

Ce scénario ne comporte pas d'introduction préalable à l'intention des joueurs. Nous encourageons les gardiens à en élaborer une qui convienne à leurs personnages. Le scénario se passant en Australie, il semblerait

Vue de Perth depuis la barge

absurde de supposer que les investigateurs soient mandés pour cette affaire, à moins qu'ils ne se trouvent justement sur place. Aussi, nous suggérons que les événements se déroulent alors qu'ils sont à Perth pour quelque autre raison.

Si les investigateurs semblent peu enclins à se lancer, arrangez-vous pour que l'un d'eux fasse la connaissance de quelque membre charmant et très amical du sexe opposé. Cette personne consacre beaucoup de temps à l'investigateur en question, s'abandonnant avec lui aux délices de la conversation, lui servant de mentor pour connaître mieux Perth et l'Australie. Lors de leur dernière rencontre, au moment de s'en aller, la nouvelle connaissance mentionne qu'elle se rend à un pique-nique organisé par des amis de sa mère au bord du Swan, et qui promet d'être redoutablement ennuyeux. Malheureusement, elle ne peut inviter son ami(e) à l'y accompagner.

Le lendemain, le journal du matin (*Sunday Times*) annonce la disparition de cette personne, et celui de l'après-midi (*Western Australian Journal*), qu'on a retrouvé son corps : elle a été noyée. Encore une victime de l'Événement du Fleuve, cela ne fait aucun doute. Ses parents présents au pique-nique l'avaient perdue de vue en fin d'après-midi, ce sont des écoliers qui ont retrouvé son cadavre, à six kilomètres en aval de la rivière. Voilà qui devrait enflammer les investigateurs de façon suffisante pour qu'ils entrent dans le scénario.

Quelle que soit la manière que vous ayez choisie pour les y entraîner, l'aventure débute pour eux à Perth, le jeudi 29 octobre au matin. La journée promet d'être chaude avec beaucoup de vent.

La date du 29 octobre est une date indicative, qui pourrait bien correspondre à l'arrivée des investigateurs, surtout s'ils suivent la logique New York, Londres, Le Caire, Kenya, Australie. Ils peuvent cependant arriver à un autre moment. Dans ce cas, vous devrez modifier la date de départ en fonction de la chronologie de la campagne. L'essentiel des événements se déroule pour les investigateurs jusqu'au dimanche 1er novembre, et la majeure partie des aides de jeu concernent le mois précédant l'arrivée des investigateurs.

### Le déroulement du scénario

Cette aventure s'élabore suivant un canevas déjà fixé : les investigateurs arrivent le 29, et dès ce moment, les événements qui font sensation dans la ville leur sont communiqués. S'ils souhaitent rendre visite au Dr Richards, l'entrevue aura lieu dans le courant de cette journée. Ils consacrent probablement les jours suivants à examiner les divers incidents répertoriés ci-dessous. Certaines péripéties se produisent après le 29

il est donc important de ne pas perdre de vue la chronologie. Le 1er novembre, un article de journal leur apprendra l'arrestation des cambrioleurs du Museum, à moins que l'information ne leur soit communiquée par le Dr Richards.

N'oubliez pas de mentionner par ailleurs que le Bunyip et George Seton continuent tous deux leurs tueries. Une fois par semaine environ, on retrouve les restes mutilés d'une victime de sexe masculin, alors que les femmes disparaissent avec une fréquence alarmante. Seton noie régulièrement les gens qui lui tombent sous la main. Pourtant, ceux qui osent s'aventurer de nuit à proximité du fleuve se font rares, hormis les policiers (à qui Seton ne s'attaque pas) et les investigateurs.

### Les nouvelles du moment

Les histoires qui vont suivre sont dans les bulletins radio, dans les journaux et sur toutes les lèvres lorsque les investigateurs arrivent à Perth. Il faudra donc les communiquer à titre de détail du contexte.

- Le temps est exceptionnellement sec et chaud pour cette période de l'année. Les effets de la sécheresse se font sentir.
- Un feu de brousse vient de se déclarer dans la région de Collier. On observe pour cette raison de spectaculaires embrasements lors des couchers de soleil.
- La saison de football est terminée. La spéculation commence sur le cricket.
- L'Événement du Fleuve : continue à se jouer des détectives de la police de Perth : les meurtres s'accumulent et rivalisent d'horreur.
- Des voleurs ont cambriolé le Museum ; ils ont légèrement endommagé la momie égyptienne, mais fort heureusement, ils ne se sont emparés d'aucun objet de valeur.
- Un incendie a fait rage dans un bâtiment abandonné du petit Chinatown de Perth, les locaux ont été entièrement détruits, mais aucune perte de vie humaine n'est à déplorer.

Pour les autres actualités du moment, se référer aux événements et aux catastrophes cités dans les repères chronologiques australiens.

Si les joueurs expriment de l'intérêt pour le cambriolage du Museum, remettez-leur l'article qui suit : « Vandalisme au Musée ».

### Les nouvelles récentes

Si les investigateurs dépouillent les journaux récents, ils glaneront des informations précieuses. Il faut réussir un jet en Bibliothèque pour dénicher chacun des articles ci-contre (cf. Aides de jeu AU-09 à AU-15).

# NOYADES EN

# VANDALISME AU MUSÉE

Les vandales ont pénétré dans le musée et ont profané les collections. Les objets ont été endommagés et les collections ont été volées.

Jeu 15 octobre 1925

## UN NOIR ASSASSIN DANS LE MARAIS DE THIRD SWAMP

Voiture amphibie  
dans la rivière

## DEUX FLEURS ASSASSINATS

Jeu 15 octobre 1925

## AGITATION DANS LES ASILES

Vendredi 18 octobre

## L'éventreur du fleuve a encore frappé

Jeudi 21 octobre 1925

Vendredi 23 octobre 1925

- Aide de jeu AU-09 - Vandalisme au musée
- Aide de jeu AU-10 - Meurtre dans les marais
- Aide de jeu AU-11 - Deux fleurs assassinats
- Aide de jeu AU-12 - Voiture amphibie dans la rivière
- Aide de jeu AU-13 - L'éventreur du fleuve a encore frappé
- Aide de jeu AU-14 - Agitation dans les asiles
- Aide de jeu AU-15 - Noyades en série

Clifford Anderson

## • Les nouvelles futures

Il se pourrait fort que les prochains articles que liront les investigateurs portent sur eux-mêmes ! L'arrivée de riches touristes américains est tout à fait un sujet d'actualité, et il est probable que les investigateurs qui participeront aux manifestations sociales de la haute société de Perth se retrouveront dans la chronique mondaine d'ordinaire, les journalistes abordent les transatlantiques avant même leur accostage en empruntant le bateau-pilote, ils obtiennent ainsi les nouvelles de la manière la plus rapide qui soit.

De toute façon, au fur et à mesure que les investigateurs s'intéresseront à l'affaire, ils sont susceptibles de s'y voir associer par des reporters ne manquant ni d'observation ni d'imagination. Cet amalgame risque d'autant plus de se produire s'ils découvrent eux-mêmes de nouveaux cadavres : la presse se posera au moins des questions au sujet de leur présence sur les lieux... Si un journaliste flaire qu'un investigateur célèbre est sur l'affaire, il semble inévitable qu'il fasse la une en page de couverture, avec photo à l'appui. Cette publicité pourrait causer quelques soucis aux joueurs. Il va sans dire que grâce à une telle renommée, les investigateurs vont se trouver accostés par tout le monde et n'importe qui, sous prétexte d'entendre les dernières conclusions de l'enquête. Plusieurs articles paraissent après le début des investigations, le gardien devra les disséminer judicieusement. N'oubliez pas non plus d'ajouter de nouvelles victimes dans les actualités. Voir les titres des articles ci-contre (Aides de jeu AU-16 à AU-19).

King's Park est situé à une courte distance en amont des Jardins Botaniques. Cependant, les investigateurs ne pourront être tentés de suspecter les Aborigènes. M. Tewkesbury a manifestement été tué alors que ces derniers se trouvaient déjà sous les verrous.

Nous laissons le soin au gardien d'étoffer les rumeurs, de faire paraître de nouveaux articles et de désigner d'autres victimes.

Les investigateurs souhaiteront sans doute inspecter les lieux, ou consulter en première main les sources qui ont inspiré ces articles de journaux, afin d'en tirer plus de détails.

## • Le National Museum

Le National Museum est contigu à la Bibliothèque d'État. Ses bâtiments sont situés dans le centre-ville et les trams passent juste à leurs pieds.

Si les investigateurs sont venus à Perth dans le but de voir le Dr Richards, ils doivent avoir déjà fixé un rendez-vous avec lui. Si ce n'est pas le cas, il leur faudra un prétexte relativement convaincant pour le rencontrer. Son bureau, tout comme la section du Museum qui a été cambriolée, ne se trouve

pas dans les locaux ouverts au public. Un test approprié de *Credit* ou de *Baratin* indiquera si les investigateurs parviennent à se débrouiller pour vaincre les réticences du personnel du musée et atteindre le Dr Richards. S'ils réussissent, ce dernier sera contacté par le téléphone intérieur, et enverra un assistant pour guider les personnages jusqu'à lui.

Dans le sillage de leur guide, ils sortent du bâtiment principal pour gagner une annexe percée d'un réseau de tunnels de brique au plafond bas. Des portes de bois portant des panneaux de verre cachent de mystérieux trésors de connaissances. Après de multiples tours et détours et plusieurs escaliers, on les fait entrer par une porte renforcée dans la section d'Anthropologie.

Le bureau du Dr Richards domine une vaste salle servant d'entrepôt et fort encombrée : pendant des décennies se sont accumulés de façon non systématique les fruits des collectes d'objets en provenance de diverses cultures primitives : Asie du Sud-Est, Philippines, Fidji, Papouasie et Australasie voient leurs objets artisanaux représentés là, pêle-mêle, en préparation pour être exposés, en réparation, en attente d'être catalogués ou simplement stockés hors de l'espace d'exposition, faute de place. On ne voit pas trace du Dr Richards.

Il y a là des masques funéraires et des piéliers mortuaires, des outils de cérémonie ou pour les travaux quotidiens, des armes primitives et des jouets d'enfants ; le tout délicatement sculpté et souvent peint. Sur les murs s'alignent de longs placards bourrés de tromes. Des boîtes et des caisses aux renflements suggestifs portent des adresses d'expéditeurs étranges et exotiques. Des étagères ploient sous d'invasibles entassements. Certains articles sont suspendus au plafond, ou posés sur des tringles au-dessus des têtes. On croise les regards mauvais d'innombrables statues en rang le long des murs. Des objets brisés dont l'uti-  
lité échappe à l'imagination gisent ici ou là. Certaines choses sont soigneusement étiquetées, cataloguées et rangées ; mais la plupart crouissent dans une superbe misère. Le gardien peut s'amuser à faire entrer aux investigateurs quelques articles potentiellement rattachables au Mythe.

Partout, des yeux morts fixent les investigateurs — regards de pierre, de bois, de marbre, d'écorce et de peinture... Ils prennent soudain conscience qu'un masque de diable de la Nouvelle Guinée, immense et grimaçant, darde sur eux des yeux vivants et luisants. C'est alors que le Dr Cedric Peter Russell Richards s'en extrait et s'avance à leur rencontre.

Le cambriolage a inquiété Richards et il y repense souvent. Les intrus auraient pu causer d'immenses dégâts. Heureusement, les seuls dommages réels ont été

Aide de jeu A.1-15 Assassinat de [nom de la connaissance]  
 Aide de jeu A.1-17 Un sous-marin dans le Swan ?  
 Aide de jeu A.1-18 Les voleurs usagers  
 Aide de jeu A.1-19 L'éventreur du fleuve fait une nouvelle victime

Jeudi 29 octobre 1925

# ASSASSINAT DE

L'éventreur du fleuve

fait une nouvelle victime

## LES VOLEURS CAPTURÉS

Deux voleurs ont été capturés hier soir par la police de la ville de New York. Ils ont été trouvés dans un appartement à Manhattan. Les voleurs ont été trouvés avec des objets volés, y compris des bijoux et des vêtements de valeur.

Dimanche 1er novembre 1925

## Un sous-marin dans le Swan ?

Un sous-marin a été aperçu hier matin dans le Swan. Les autorités maritimes ont immédiatement lancé une enquête. On craint qu'il s'agisse d'un sous-marin allemand. Les autorités ont demandé aux navires de la région de rester à l'affût.

Vendredi 30 octobre 1925

Un Américain a été tué hier soir par un coup de fusil dans une ruelle de New York. Le suspect a été arrêté par la police. Les voleurs ont été capturés hier soir par la police de la ville de New York. Ils ont été trouvés dans un appartement à Manhattan. Les voleurs ont été trouvés avec des objets volés, y compris des bijoux et des vêtements de valeur.





**Dr Cedric  
P.R. Richards**  
(Independent/Heute)

Cet homme d'une soixantaine d'années est compassé et érudit, d'une froide intelligence. Avec une stature d'environ un mètre soixante-dix, il est mince et légèrement voûté. La majeure passion de sa vie, c'est la recherche la plus forte émotion qu'il ait jamais manifestée l'entêtement scientifique. Ses actes avant que ses discours sont toujours précis, faisant paraître plus absurde encore le desordre qui l'entoure. C'est un homme occupé, volontiers cessant avec les rumeurs et les cris, mais si l'un des investigateurs montre de l'intérêt pour son domaine d'étude il devient loquace.

**Dr Cedric P.R. Richards**  
**Anthropologie de Perth**  
Niveau : ordinaire  
[cf. tableau p. 206 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française]

**Variables dérivées**  
Impact : 0  
Points de Vie : 9  
Santé Mentale : 65

**Compétence spécifique (ou spéciale)**  
Diagnostiquer et analyser rapidement : 75%

**Compétences principales**

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Athlétisme                      | 15% |
| Bibliothèque                    | 85% |
| Discrétion                      | 10% |
| Discussion                      | 70% |
| « Signes » que                  | 55% |
| Sciences humaines               |     |
| anthropologie                   | 90% |
| archéologie                     | 40% |
| histoire                        | 65% |
| Sciences de la terre / géologie | 35% |
| Sciences occultes               | 05% |
| ingénierie                      | 45% |

**Langues**  
Anglais (langue maternelle) : 75%

limités à la momie égyptienne, et ce n'est pas une grande perte. Un jet réussi en Psychologie permet ici de discerner une certaine allégresse dans le ton du Docteur. Il méprise l'actuel engouement pour tout ce qui est égyptien (à l'exclusion des autres cultures tout aussi intéressantes) qui prévaut depuis que Carter a découvert la « culture de Toutankhamon ; et il est loin de lui déplaire que ce soit justement la momie égyptienne qui ait été endommagée, alors que tant de ses propres trésors sont restés miraculeusement intacts.

Si les investigateurs posent des questions au sujet des pièces disparues, il admet qu'elles étaient sans grande valeur. Deux d'entre elles étaient des pierres discoidales identiques, portant des cercles gravés. La troisième était un morceau de quartz encastré dans une boule de fibre. Il ignore quelle était leur fonction cérémonielle. Un trapeur de dingos les a vendues au Museum vingt ans plus tôt, il les avait trouvées dans les Monts Flinders. Avec une politesse teintée d'embarras, il mentionne qu'il n'est pas totalement inconcevable que ces objets aient pu simplement être « déplacés »...

Si on lui parle de la momie, il la montre aux investigateurs. Elle gît dans une caisse d'emballage, entortillée de bandelettes ; autour des jambes, celles-ci sont nettement bosselées et déchirées. La momie est croustillante teintée de rouge. Interrogé à ce sujet, Richards se penche sur la boîte et souffle pour enlever une partie de cette coloration, en expliquant que c'est elle la « saleté » répandue sur la momie : de l'ocre rouge provenant d'un coffre se trouvant à proximité. Cette réserve de pigment est conservée à seule fin d'être montrée en même temps que les peintures aborigènes sur écorce, pour en expliquer la composition aux enfants des écoles. Le Dr Richards précise que l'ocre rouge est utilisée dans beaucoup de cérémonies aborigènes. Arrivée à ce point, la conversation se rapproche de son champ d'étude, et si elle se prolonge un peu avec quelques manifestations d'intérêt, il va vraiment s'échauffer.

Le bureau du Dr Richards n'est guère plus qu'une loge vitrée, mais les investigateurs y sont néanmoins invités pour prendre le thé et grignoter des biscuits. La table de travail et les surfaces avoisinantes sont jonchées de bouts de manuscrits, qu'il escamote prestement si l'un des investigateurs a manifesté la prétention d'avoir quelque connaissance de son domaine d'étude. Cependant, si les personnages parviennent à le convaincre que l'intérêt qu'ils portent à ses travaux est purement d'ordre théorique, et en aucun cas ne relève d'une rivalité de chapelles, il peut se laisser aller à discuter de son manuscrit. Mais pour cela, ils devront le persuader de leur intégrité, il est extrêmement sensible au ridicule.

Il écrit en ce moment une monographie provisoirement intitulée « Les Serpents Totémiques dans les Croyanances Australiennes, Asiatiques et Américaines ». Dans ce document, il étudie l'étendue des cultes d'une divinité-serpent. Il émet l'hypothèse qu'il existe une source commune à tous ces mythes, pouvant être circonscrite en Papouasie, ou peut-être en Inde. Il est à présumer que le mythe s'est propagé vers le sud en suivant les chaînes d'îles de l'Indonésie et de Timor, jusqu'en Australie. Il ne sait comment expliquer la façon dont le culte du serpent a gagné l'Amérique. Il confesse que ses théories sur le processus originel de migration sont bien sûr de pures spéculations, mais en tout cas, il a découvert deux fils conducteurs généraux autour desquels s'articule le corps du mythe. Un premier thème est celui du gigantesque serpent mythique, que l'on retrouve dans le Serpent Arc-en-Ciel Australien ; Quetzalcoatl, le serpent à plumes des Aztèques, Tiamat, l'incarnation du chaos pour les Babyloniens, et Jormungand pour les Vikings.

Tous ces serpents colossaux contrôlaient les forces destructrices du vent et de l'eau. Le second thème est moins répandu ; il s'agit d'une divinité moitié-humain, moitié-serpent, comme Borung, Ngaiod, Kunapi, ou les Najas Hindous. Richards se montre avide d'apprendre ce que les investigateurs peuvent connaître des mythes amérindiens relatifs au serpent. S'ils révèlent quelque savoir plus sombre en leur possession (éventuellement en fonction d'un jet en Mythe de Cthulhu), il est encore plus fasciné. Il n'a pas encore l'intention de publier son manuscrit, ses conclusions, reposant sur des suppositions et des légendes, sont bien trop fragiles.

Tout à son monologue, le Dr Richards s'échauffe. Et voici qu'il se renverse sur son siège, toise les investigateurs, et entreprend de leur parler de façon quelque peu pédante d'un mythe aborigène qui semblerait porter fruit... « Un des principaux esprits aborigènes se nomme Myndie ; il demeure dans une région appelée le Mallee. C'est un serpent énorme et redoutable ; sur l'ordre de Baiame (un dieu important), il étouffe de sa masse ceux qui contrevenaient à la loi. On croyait autrefois que ce serpent maléfaisant faisait s'abattre sa malédiction sur tous ceux qui tentaient de s'établir sur son territoire. Un des plans actuels de notre gouvernement est d'installer des soldats démobilisés dans cette région, y compris dans le Mallee. Mais ce projet échoue, en partie parce que ces gens n'ont guère de talent pour l'agriculture. Il y a eu une sécheresse, qui vient tout juste de se terminer, et voici qu'à présent c'est un incendie qui fait rage là-bas. Ça donne matière à réflexion, hein ? On pense rait presque à un coup de Myndie, n'est-ce pas ? » Cette histoire peut faire démarquer une passionnante discussion.



La bibliothèque et le musée de Perth

Au point où nous en sommes, si les investigateurs ont fait montre d'une certaine parenté intellectuelle avec Richards, et s'ils ne sont pas dénués de toute éducation, ils s'en sont fait un ami pour la vie. Il n'est guère susceptible de jouer un rôle physiquement actif dans cette aventure, mais il peut jouer un rôle de répondant pour les investigateurs dans leurs recherches, garantissant leur respectabilité, et servant en outre de porte-parole pour permettre au gardien d'exprimer les idées qu'il souhaiterait avancer.

### La Bibliothèque d'État

La bibliothèque est contigue au Museum et le Dr Richards sera ravi d'aider les investigateurs à se familiariser avec elle. La bibliothèque constitue un des amers remarquables de Perth, à cause de l'impressionnant dôme de béton qui coiffe sa salle de lecture. À l'époque de sa construction, c'était la coupole de ce type la plus grande au monde. La recherche s'avère assez frustrante : la plupart des réponses dont les investigateurs sont en quête n'ont jamais été écrites, et se sont même effacées des mémoires. Ci-dessous sont répertoriés les axes de recherche auxquels ils sont susceptibles de s'intéresser : il leur faudra réussir un jet en Bibliothèque distinct pour chaque bricbe d'information.

• **Les objets volés** : Leur nature exacte demeure inconnue ; les investigateurs apprennent cependant que les pierres rondes servent à marquer les sites religieux. Quant au cristal de quartz, ils n'en trouvent aucune mention.

• **Les tribus d'Australie du Sud** : Avant que la ville de Perth ne se constitue, la tribu des Kuruns vivait dans cette région. Ils virent souvent dans la nouvelle cité. Si l'on en croit leur description, c'était une race paisible et conciliante. Les Blancs, en échange, se montrèrent amicaux ; mais il semblerait que les Kuruns aient succombé, minés par les maladies et les vices qu'apportaient les Européens, et plus particulièrement, par l'alcoolisme. En 1849, qui 100 ans seulement après la fondation de Perth, les Kuruns s'étaient presque éteints.

• **Les sites sacrés** : Les investigateurs vont sans doute s'évertuer à chercher des documents témoignant de la présence d'un de ces lieux à proximité du site actuel du Marais de Thurd Swamp. Ils ne trouveront rien. Cependant, un jet d'intuition révélera à l'investigateur frustré que cette absence de preuves écrites ne veut pas dire pour autant qu'un tel site n'existe pas ; elle indique peut-être tout simplement qu'aucun Aborigène n'a vu l'intérêt d'en parler à un homme blanc.

À un certain stade de leurs investigations, le mot « Bunyip » surgira, à moins qu'il ne soit donné aux joueurs. Les personnages vont alors sûrement revenir en trombe à la bibliothèque. Les informations ne manquent pas sur les Bunyips ; il y en a dans les livres et dans les journaux, et sur simple demande faite à un bibliothécaire, les indications que l'on peut lire dans l'encadre qui suit seront produites.

## • Les Bunyips

Pendant la majeure partie du dix-neuvième siècle, de nombreuses personnes (y compris des scientifiques) crurent à leur existence. Les histoires de Bunyip proviennent de nombreuses tribus indigènes différentes, toutes décrivant de sombres créatures colossales vivant dans les marais et les billabongs. Les monstres portent des noms divers sous des apparences variées, mais certains détails coïncident d'une histoire à l'autre : la lueur maléfique des yeux et le rouspètement tonitruant. Leur taille est toujours colossale et ils sont réputés dévorer les gens, les femmes en particulier.

Quantité de plans ont également été réalisés en avoir vu. Les dessins de comparaisons sont étonnants : la chose ressemblait à un vieux noir, à un phoque, à un chien, à un alligator, à un crocodile, à un cheval, et fut plus gros qu'un éléphant, ça avait la forme d'un bœuf sans corne, avec des yeux comme des charbons ardents et des nageoires de morse. Mais ces croyances disparaissent avec le siècle.

Il y a de nombreuses références intéressantes aux Bunyips dans la littérature. Pour chacune il faut saisir un jet en Bibliothèque.

### Extrait de « Un voyage aux antipodes... » Aide de Jeu ADJ-AU-20

Extrait traduit de *A Visit to the Antipodes with some Reminiscences of a Sojourn in Australia*, de E. Lloyd, Londres, 1846

Utilité de ce document : Dans son récit, l'auteur relate une légende racontée par les Aborigènes de Port Philip (près de Melbourne). Il relie cette légende au Bunyip et poursuit en citant un compte-rendu publié dans le journal de l'époque concernant la découverte d'une tête de tibia de vingt-cinq centimètres.

*... et de  
un voyage aux antipodes, avec quelques  
reminiscences d'un séjour en Australie*

« Ils l'appelaient *Woomah*. Elle était gigantesque. Son  
taille était tellement la même des hommes que elle an-  
...  
... de Port Philip affirmant que ...  
les habitants à la recherche de preuves ... »

La tête de tibia de 25 centimètres de diamètre découverte hier  
à Port Cook (Port Philip), apporte une preuve supplémentaire  
de l'existence de la créature ... »

### Extrait de « Vie & aventures de William North » - Aide de Jeu AU-21

Utilité de ce document : L'auteur dresse une nouvelle représentation des Bunyips et laisse entendre que la prolifération des anguilles indique leur présence.

### Article du « The Argus » Aide de Jeu AU-22

Le butor fauve, que les Bushmen appellent le Grondeur, ou l'Oiseau d'eau est un chasseur assés du bœuf. Pendant la saison des amours, le cri du mâle évoque le roulement du bœuf.

Utilité de ce document : L'auteur laisse penser que le Bunyip n'est qu'un mythe né du cri du butor.

### Jack Waterman

Jack Waterman est le gardien de nuit du Museum. Si les investigateurs désirent s'entretenir avec lui, ils doivent le faire pendant son service, car durant la journée, il dort.



Aide de Jeu ADJ-AU-20 - Extrait de « Un voyage aux antipodes... »

Extrait de

« Vie & aventures de William North »

Après mon arrestation, je me souviens pendant trente deux ans presque  
les Murs du district de *Welling*, plusieurs semaines, je ne  
gagner une existence de la taille d'un grand œuf, dont le dos  
gros était couvert de cicatrices.

Malheureusement je ne me souviens pas de mes aventures d'enfance,  
mais tout laisse croire que je n'étais pas un bon garçon. En effet,  
quelques années plus tard, un accident m'a été fatal. Je me souviens  
à présent que j'ai été de ces enfants qui ont raisonnablement de son côté  
certaines des raisons pour lesquelles on l'a jugé ce peu pour les uns  
de la région indiquent indubitablement la présence de *Warrington*.

Acte de Jou AU 21 - Extrait de « Vie &  
aventures de William North »

Pour avoir la permission de l'interviewer au  
cours de sa garde, les investigateurs doivent être  
en bons termes avec le Dr Richards, ou quelque  
autre membre du personnel du Museum. Sans  
quoi, un jet réussi en Crédit leur permettra  
d'avoir l'air suffisamment respectables pour  
être admis sans plus de cérémonie.

Conséquence du cambriolage récent, deux  
policiers montent la garde à l'extérieur du  
Museum, alors que Jack patrouille à l'intérieur,  
seul avec l'écho de ses pas. Il lui faut une demi-  
heure pour boucler son tour. Entre les rondes,  
il s'assoit à l'office, en laissant la porte ouverte,  
et engloutit d'énormes quantités de thé chaud  
et sucré. Jack, à 55 ans, il est robuste, et ses  
cheveux fins grisonnent. Il est amical, mais ces  
étrangers lui semblent bien curieux et cela l'in-  
quiète ; le soupçonnerait-on ? Il se peut qu'il y  
ait quelques barrières de communication entre  
lui et les non-Australiens (voir les quelques  
exemples cités dans l'encadré page suivante).  
Le gardien trouvera quelques unes des expres-  
sions favorites dans l'encadré ci-après, intitulé  
« Le Vocabulaire de Jack Waterman ».

Les investigateurs qui souhaiteraient une  
longue conversation avec lui devraient l'accom-  
pagner dans ses rondes et boire inlassablement  
du thé s'ils veulent obtenir des réponses. Au cas  
où ils failliraient à l'une de ces politesses, Jack  
deviendrait nettement réticent. Mais au fond,  
il est ravi d'avoir de la compagnie, un jet réussi  
en Psychologie permet de le déceler...

Interrogé au sujet du cambriolage, il explique  
qu'il n'a entendu les intrus que lorsqu'ils s'en  
allaient, il en fut tout surpris ; il n'avait perçu  
aucun bruit jusqu'à cet instant.

« Mais si c'était des Blackfellas, et pour sûr c'en  
était, là, on comprend mieux, n'est-ce pas ? Ces  
bâtards, ils peuvent bouger tellement doucement

que quand un noé les entend, il a déjà leur lance  
dans les fesses. Enfin, le temps que j'aie se-  
couer la cloche, y'avait plus personne ! »

Et si on lui parle de l'effraction précédente  
« Rien à voir avec l'autre. C'est arrivé y'a un  
mois. *Fair cow* ! Une demi-douzaine de *bloody*  
*Diggers*, avec des couteaux longs comme mon  
bras ! *Struth* ! J'ai filé comme un lapin, *bloody*  
*hell* ! Ce que j'ai couru ! J'ai fait un vacarme  
avec la cloche, à réveiller les morts ! Les flus  
se sont amenés. J'avais pas très envie d'avoir un  
*blues* avec un mob de ritals armés de couteaux à  
saigner les cochons ! Remarquez, ils ont dû se  
sauver aussi vite que moi, parce que quand les  
flus sont arrivés, y'avait plus rien à voir, que moi  
et une fenêtre défoncée. Bah, je parerais que  
c'était un *Push* en vadrouille, ou quelque chose  
dans ce goût-là. Une histoire de *lair*, quoi... »

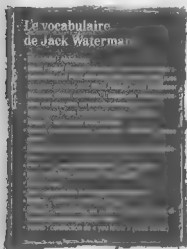
Acte de Jou AU 22  
Article de « The Argus »

La liste des noms des personnes qui ont été  
trouvées dans le district de Welling, le 23 juin 1894.  
Les noms sont classés par ordre alphabétique.  
Les noms des personnes qui ont été trouvés dans le  
district de Welling, le 23 juin 1894.  
Les noms sont classés par ordre alphabétique.  
Les noms des personnes qui ont été trouvés dans le  
district de Welling, le 23 juin 1894.  
Les noms sont classés par ordre alphabétique.

Entrefilet du journal

The Argus du 23 juin 1894

Un jet réussi en Psychologie permet de déceler que Jack omet de dire quelque chose. Il en faudra encore un en Psychanalyse ou en Baratin, assorti d'un ton amical et engageant, pour qu'il veuille bien lâcher le fin mot de l'histoire. Le fait est assez curieux. « Well, y'avait bien quelque chose d'autre. J'ai couru après les casseurs, mais j'ai vu quelque chose qui m'a arrêté net. Un des nègres, bloody bastard, qu'il était grand ! Il avait quelque chose dans les mains. C'était rouge et ça brillait comme le feu. J'ai balance mon bâton, et les buggers se sont traités à toute vitesse. Ça m'a donné la trouille. Faut pas dire ça à mon boss, je serais rooté ! Il penserait que je suis dingé. Je l'ai même pas dit à ma femme. Mais qu'est-ce que ça brillait ! Même Blind Freddy aurait pu le voir ! Bon, on laisse tomber - une autre cuppa ? »



## La mort de Pat King

Il y a quelques détails curieux dans le compte-rendu du journal. C'est le seul décès de la série qui adient à une certaine distance du fleuve. La blessure unique à la tête diffère également des mutilations hideuses qui caractérisent les autres meurtres. Il s'agit aussi de la première des victimes, et de la seule qui ne soit pas blanche. Les investigateurs ne parviennent pas à trouver quelqu'un qui l'ait connue. Ils peuvent, par contre, visiter le théâtre de sa fin solitaire. Le chantier de construction du Marais de Third Swamp se trouve à l'extrémité d'une route que l'on goodronne petit à petit. Tout autour, c'est le marais, nu, sinistre. Une impression de solitude et de désespoir oppresse la tourbe sombre. Le vent gémit ; parfois, le récanement d'une mouette déchire le ciel. Si les investigateurs arrivent pendant les heures ouvrables, les travaux battent leur plein. De gigantesques chargements de boue

« devraient dans des camions. Une pompe en activité, au flanc d'une colline basse à moitié érodée, au centre du site, absorbe l'eau d'une mare qui diminue à vue d'œil. Des piles informes de tuyaux sont montées avec du matériel d'assèchement. D'autres, au fond de fossés borboreux, partent vers l'embouchure du Swan et vers la mer, situés à deux pas de là, de l'autre côté d'une rangée de collines basses.

Le contremaître accueille avec gentillesse les visiteurs intéressés, tant qu'ils ne gênent pas les travaux. Le programme est impératif. Il ira jusqu'à offrir aux investigateurs de faire rapidement le tour du chantier, en leur montrant d'un côté les docks, et de l'autre le plus proche ensemble d'entrepôts. L'objet des travaux en cours est de drainer et de niveler cette portion du marais, en utilisant pour le terrassement la masse de la colline. Lorsque le terrain sera prêt, on construira des hangars. Si les investigateurs abordent le sujet du meurtre de Pat King, le contremaître sera pris d'un affaiblissement soudain l'empêchant de les accompagner davantage. L'un des ouvriers, Ken Wilson, a découvert le cadavre — « Pauvre bastard, sa tête était en bouillie » — et il tire quelque vanité de sa sinistre trouvaille. Wilson montre l'endroit, près des flaques de vase, restes de la mare, au pied de la colline. Aucun ouvrier n'accompagnera les investigateurs sur les lieux, et un jet en Psychologie révélera que le versant de la colline qui se trouve du côté de la mer les met mal à l'aise.

En étudiant la zone où le corps de Pat King a été découvert, les investigateurs constatent qu'il a été piétiné. Cependant, un jet en Pister attire leur attention sur deux profondes saignées dans le sol émergeant du lit vaseux du lac. Ces tranchées peuvent avoir été creusées par les roues d'un camion, mais comment un véhicule lourd aurait-il pu passer là sans s'enliser dans la boue molle ?

Si les investigateurs suivent les traces, elles contourneront la colline, puis vont à la rivière. De ce côté de la colline qui fait face à la mer, chaque investigateur qui réalise un test de Volonté à -20% ressent une étrange nervosité. Les explications logiques ne manquent pas pour justifier le malaise. La vase empuie, et ce versant-ci est bien plus silencieux.



que l'autre il n'y a pas un souffle de vent, et les voix des ouvriers ne leur parviennent qu'étouffées par la masse de la colline. Vers la rivière, les traces jumelles se perdent dans le marécage. Un jet réussi en Trouve Objet Caché donne une indication inquiétante en fait, les empreintes divergent légèrement, juste avant d'entrer dans la tourbière.

De retour sur le chantier, si les investigateurs demandent aux ouvriers ce qu'ils pensent des fameuses traces, ils se montrent d'abord embarrassés. Devant l'insistance des investigateurs à leur montrer les traces, ils affirmeront qu'un camion aurait pu les laisser, il était possible de faire passer un engin lourd sur la boue et les lises à condition d'aller assez vite. Mais si les vinteurs se mettent à discuter l'hypothèse, ils seront tout à coup très occupés, comme leur contremaitre, et une affaire urgente les appellera ailleurs.

## Les autres meurtres

Les assassinats de l'Éventreur présentent des caractéristiques communes : tous sont brutaux, d'une cruauté et d'une violence inconcevables. Les crânes sont réduits en pâte, les membres et les troncs déchirés en lambeaux, voire coupés en morceaux. Les environs - des camps de fortune, dans le « des vagabonds » - ont été apparemment délibérément dévastés, et tout leur bagage détruit. Ce mode d'attaque a fait naître quelques intéressantes théories quant à la nature de l'assaillant (voir leur développement dans le chapitre qui suit, ci-après).

## La police

Les enquêteurs n'ont pas de piste. Ils espèrent prendre le meurtrier sur le fait, et continuent dans cet esprit à faire ratisser les berges chaque nuit par des équipes de deux hommes. D'ordinaire, les agents de police de Perth ne sont pas armés ; mais étant donné le caractère exceptionnel de leur surveillance actuelle, ils ont été munis de revolvers et de fusils. Ils sont disséminés tout au long du fleuve. Leur nervosité manifeste est aisément compréhensible.

Si les investigateurs tentent d'obtenir une aide de la part de la police, il leur faudra abondamment en faire. « Preuve leurs compétences en Crédit, Discussion, ou Baratin pour parvenir à remonter l'échelle hiérarchique qui mène aux détectives chargés de l'affaire. S'ils tentent d'impressionner les simples agents en leur racontant quelque histoire abracadabrante, ils se couvriront de ridicule. Par contre, ceux qui auront de la constance (et de la chance) finiront par attendre les gens qui étudient les informations, les trient et assurent leur suivi. Si les investigateurs se trouvent alors à même de présenter une hypothèse logique, cohérente et bien construite, ils seront surpris par l'amabilité de l'accueil qui leur est réservé.

Les détectives s'efforcent d'exploiter chaque fragment de piste que leur suggèrent les conclusions des experts légistes, allées à leur propre intuition. C'est ainsi qu'ils sont à la recherche d'un homme de haute taille, d'une force extraordinaire, ayant peut-être des dents affûtées à la lime, portant probablement un épais manteau de fourrure (bien qu'il fasse une chaleur exceptionnelle, manifestement, il s'agit d'un mariage), et sans doute fort bon nageur. Évidemment, il reste encore à l'apercevoir sur la scène d'un meurtre, ou tout au moins à trouver une empreinte lui appartenant : pied, main ou doigt.

Les théories fusent quant aux armes qu'il lise le meurtrier. On a envisagé une épée, peut-être un cimeterre, peut-être même un cimeterre d'ivoire (une antiquité ?), une bêche ou une pioche ; une hache ; une scie ; et même un rouleau compresseur (qui aurait pu provoquer les blessures par écrasement, ainsi que les dévastations constatées dans les camps). Certains des meurtres ont eu lieu en des endroits que ni une automobile, ni un camion n'auraient pu atteindre, ce qui a induit un plaisantin à suggérer que l'arme du crime était peut-être un blindé tout-terrain... Parmi les autres hypothèses extrêmes, l'idée a été émise que quelque animal sauvage était peut-être responsable du massacre. Mais aucune évocation n'a été signalée, que ce soit d'un zoo, d'un cirque ou d'une ménagerie privée. Quant à la faune indigène, elle ne comporte aucune espèce à qui l'on puisse imputer un tel carnage.

Une des activités favorites des détectives à l'heure du thé, c'est de concocter des théories extravagantes. Ils ont imaginé ainsi l'association d'un grand cygne fou de sang avec un éléphant du cirque Ringwood ; un requin qui se serait habitué à l'eau douce et qui serait capable de ramper hors de l'eau sur de courtes distances ; l'émigration de Jack l'Éventreur, s'enfuit certes, mais toujours sous l'empire d'une folie démoniaque, une construction élaborée selon laquelle les victimes seraient enlevées puis déchiquetées en étant lancées depuis de grandes hauteurs, et ainsi de suite. En d'autres termes, la police prétend

Les investigateurs qui essaieront de faire valoir leurs théories et leurs trouvailles devront faire preuve d'habileté pour ne tomber ni dans l'irrespect, ni dans le ridicule. La police a eu à écarter suffisamment de canulars... On estimera le succès des investigateurs dans cette entreprise en fonction de leur façon et de leur réussite dans des jets en Discussion et en Éloquence. Quoiqu'il en sorte, la police et les investigateurs sont peu susceptibles de conclure une alliance au grand jour, mais si les personnages étaient surpris à se comporter étrangement sur la berge du fleuve après la tombée du jour, la police serait moins encline à les arrêter s'ils sont déjà connus de ses services...

## Florence Stansworth

**Note** Ce paragraphe fait rencontrer aux investigateurs le Fantôme de l'Opéra. Cette rencontre n'est qu'un apôtre « historique » ancré dans ce lieu, qui n'a pas de rapport direct avec le scénario. À vous de voir si cela n'embrouillera pas plus qu'il ne faut vos joueurs. Elle reste de toute façon primordiale.

Si les investigateurs entrent en contact avec la direction du Princess Theater pour demander à rencontrer Florence Stansworth, on leur répondra que chaque soir, elle nettoie l'auditorium après le spectacle ; s'ils veulent bien se présenter à ce moment-là, ils pourront s'entretenir avec elle. La direction suggère d'ailleurs que l'on ne s'arrête pas à trouver la meilleure façon de patienter jusqu'à la fin du spectacle que d'y assister ; le concert de ce soir est donné par le célèbre violoniste autrichien Fritz Kreisler (Kreisler fit une tournée en Australie en 1925 ; à l'apogée de sa carrière, il fut le violoniste le plus renommé de son temps).

En se conformant à ce conseil, les investigateurs seront forcés de convenir que la réputation de Kreisler n'est pas surfaite. Qu'ils assistent ou non à sa performance, on les priera d'attendre dans le théâtre qui se vide l'arrivée de Mme Stansworth.

Ils ont donc le temps de contempler cette vaste caverna feutrée qui fait face à une scène déserte. Dans la semi-pénombre, deux étages de sièges s'élèvent en gradins arrondis.

La scène est drapée dans des tentures de velours azur où scintillent des épis dorés ; les murs sont tapissés d'un doux feutre bleu ; les sièges sont habillés d'une peluche soyeuse dans le même camaïeu. Aucune ligne dure, aucun mur nu ne vient heurter le regard, excepté dans les coulisses. Ce décor ouaté a pour effet d'étouffer les bruits ; les investigateurs en prennent pleinement conscience lorsque les autres habitués sont partis. Les

lustres meurent un à un ; seuls quelques-uns restent allumés, près des sorties.

Quand le dernier spectateur a quitté les lieux, les investigateurs remarquent qu'ils ne sont pas les seuls à attendre. Un gentleman en tenue de soirée est resté assis au milieu du balcon, calme et silencieux.

Que les investigateurs essayent ou non d'attirer son attention, il ne parle ni ne bouge. S'ils succombent à la curiosité et montent les degrés qui mènent au balcon, ils peuvent constater qu'il est vêtu de manière impeccable, et que ses épaules bien découplées sont assorties à sa haute taille. Sa chevelure grise encadre un profil net. Le plus remarquable dans son habillement, ce sont les boutons de sa chemise, qui scintillent dans le clair-obscur. Il semble ne faire aucun cas de leur arrivée et reste tranquillement dans son fauteuil, les yeux fixés droit devant lui sur la scène vide. Si quelqu'un s'approche à moins de trois mètres, il s'évanouit dans le néant. Chacun de ceux qui ont assisté à sa disparition doit réussir un test de SAN, faute de quoi, il perd 1D4 points.

Les investigateurs viennent de rencontrer le fantôme de Frederick Baker, que l'on connaissait mieux sous son nom de scène, l'Iderick, et que depuis l'on a appelé « Le Diable en Habit de Soirée ». Frederick hante le théâtre depuis sa mort tragique en 1888. Il tenait le rôle de Méphistophélès dans le « Faust » de Gounod. Le soir de la première de l'opéra, il mourut au cours de la scène finale, au moment où il descendait par une trappe, emportant Faust en enfer, il s'éffondra sur l'épave d'un machiniste, on n'entendit plus jamais sa voix. Une heure plus tard, il mourut. Mais il y a toujours des gens qui l'aperçoivent dans le vieux théâtre, après la fermeture, les yeux fixés sur la scène déserte, perdu dans une pénombre crépusculaire.



Seul portrait connu, de Frederick Baker, dit Fedeno

Les investigateurs sont à peine remis de leur frayeur qu'un tintamarre éclate brusquement aux parcs. L'infatigable de tintements, cliquetements, claquements et bruissements salue l'arrivée de Flo et de son attiral de nettoyage. Cette blonde plantureuse et quelque peu négligée répond de son malin aux investigateurs qui se montrent galants et beaux parleurs, tout en faisant bien comprendre qu'elle est une femme mariée et respectable. Elle sait ce qu'elle a vu, elle est formelle sur la description qu'elle en a faite, et elle est exaspérée par l'incrédulité qu'elle a soulevée. Elle a aperçu ce qu'elle a d'abord pris pour deux phares d'automobile se reflétant dans l'eau ; ils étaient cependant plus rouges et plus atténués que la normale. Puis elle a réalisé que ces lumières venaient des profondeurs de la rivière ! « Ça m'a fait tout drôle, et j'ai filé prévenir la police », raconte-t-elle. « Mais quand nous sommes revenus, j'avais plus rien... » Voilà tout ce qu'elle sait. Si les investigateurs lui demandent des éclaircissements sur le fantôme, Flo qui connaît toute l'histoire par cœur la leur racontera en détail.

## Mme Enderby

Cette belle dame demeure à Fremantle, un des faubourgs de Perth. Fremantle est l'un des principaux ports d'Australie. Malgré les ardeurs de cette fin de printemps exceptionnellement chaude, il y règne encore une douce fraîcheur ombreuse. La rivière se love autour, comme un serpent qui passerait au soleil.

Bien que Mme Enderby soit assez collettomont, elle reste une femme sans prétention. Son adresse figure dans le mince bémol téléphonique de Perth. Elle répète la même chose à ceux qui l'appellent au téléphone ou à ses interlocuteurs fortuits ; elle affirme qu'elle est trompée, et qu'elle souhaite que la presse la laisse en paix. Toutefois, si un investigateur s'adresse à elle avec gentillesse, et qu'il arrive à la convaincre que son intérêt est d'ordre purement scientifique, en insistant sur le fait qu'il n'est en aucune façon en rapport avec la presse, tout en réussissant un test de Crédit ou en Eloquence, elle admettra qu'elle n'est pas absolument sûre de ce qu'elle a vu.

Si son mari se trouve à la maison, elle ne purement et simplement qu'un quelconque incident sortant de l'ordinaire se soit produit. Mais si les investigateurs parviennent à la voir seule (ce qui ne devrait pas poser de difficultés insurmontables), et si elle se laisse toucher par leur charme, elle les emmène à l'endroit où son parc descend en pente verdoyante vers la rivière. Un petit balcon est amarré à la rive. Elle s'assoit sur un coude en amont, et les deux roseaux - c'est là qu'elle a aperçu cette « misérable chose » (et ce disant, elle emploie les mots les plus vilains de son répertoire).

« Si les témoins n'ont rien de bien », ajoute Mme Enderby.

« A vrai dire, cela aurait pu aussi bien être un dauphin ou un phoque — lorsque je l'ai aperçue, elle remontait le courant. » Si les investigateurs manifestent le désir d'aller voir l'endroit de plus près, pour prendre des photographies, par exemple, elle leur indique une piste cavalière qui descend en serpentant vers la berge.

## Mme Enderby

Indépendante nature

Mme Enderby est l'un des témoins des meurtres de l'Éventreur à Perth, sans que le drame n'ait été en fait révélé.

Mme Enderby est une jolie femme d'une quarantaine d'années, blonde, prude. Elle sera très sensible à la flatterie anglaise, qu'elle a d'habitude.

Ses caractéristiques ne sont pas données, ce qui vous permet de l'interpréter de manières diverses.







**George Seton**

Indépendant néure

Rein dans son apparence ne laisse présager que George est un écrivain de guerre. Homme de grande taille, toujours rasé de près, aux cheveux bruns, coups courts, son allure et son port sont insoupçonnés. Mais derrière ses traits qui on pourrait croire marqués par les épreuves de la vie et surtout de la guerre, se cache une force de la nature démentie et méthodique à l'effort, toujours disposée à trouver des justifications humanitaires à ses pimeseries. Son invisibilité, bépiser les effédes par immersion totale ou plutôt noyade. La guerre a eu raison de sa santé mentale.

#### George Seton

Ex-militaire qui en a trop vu

Niveau : ordinaire

tel tableau p. 306 de L'Appel de Châluf, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou, p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | +2 |
| Points de Vie | 15 |
| Santé Mentale | 0  |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Être schizophrène | 75% |
|-------------------|-----|

#### Compétences

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Altruisme         | 75% |
| Discrétion        | 55% |
| Sciences occultes | 65% |
| Vigilance         | 65% |

#### Langues

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Anglais (Langue maternelle) | 55% |
|-----------------------------|-----|

#### Combat

Note : La force de George est découpée lorsqu'il est sous l'empire de la ferveur religieuse (c'est-à-dire lorsqu'il émet quelque chose pour le noyer), son Impact est alors de +8.

|  |     |
|--|-----|
| • Étreinte/puissance                       | 35% |
| Dégâts 104round (Puissance contre Agilité) |     |
| • Bagarre                                  | 60% |

Au-delà du coude, se trouve une petite île, lieu idéal pour les pique-niques.

Mme Enderby rentre chez elle. Si les investigateurs se sont montrés particulièrement courtois et charmants, elle les invitera à prendre une tasse de thé en sa compagnie, lorsqu'ils en auront terminé avec leur exploration.

En s'avancant le long de la rive, les personnages aperçoivent mieux la petite île. La nature y a été agréablement apprivoisée, et quelques gommiers ombraient avec grâce une pelouse sagement tondue. L'îlot affecte la forme d'un pent monticule, et depuis la rive, on n'aperçoit que le côté orienté vers la maison. On ne peut y accéder qu'en bateau ou à la nage. La plupart des demeures possèdent des embarcations à rames, et il y a même un parc de bateaux à louer un peu en amont. Si les investigateurs le souhaitent, ils peuvent obtenir la permission d'utiliser la barque des Enderby.

Pendant la traversée vers l'îlot, ils distinguent peu à peu, dominant les stridentes ululations des cigales, un sifflement tout aussi perçant. Cela semble venir de l'autre côté de l'île. Il incombe à présent au gardien de faire monter le suspense, vous allez insister sur la lenteur de leur progression, souligner la fragilité de leur esquif et le vide opaque de l'eau sous leur carène, décrire les minces filets du courant contre la coque et le glouglou du clapots. Lorsqu'ils mettent pied à terre de l'autre côté de l'îlot, ils constatent qu'ils ne sont pas les premiers visiteurs de la journée : une petite barque est amarrée parmi les joncs. Ils parviennent enfin à localiser la source de la stridence qui les intrigue : un pique-nique est coquettement disposé à côté d'un petit feu sur lequel une bouilloire siffle éperdument. Son eau s'est presque intégralement évaporée. Où sont donc passés les convives de ce déjeuner sur l'herbe ?

Sur un jet en Trouvé Objet Caché, on remarquera que la végétation a été saccagée et puitnée par endroits. Un jet en Pister révélera la trace d'un balon de botine traîné jusqu'à la rive. Les investigateurs viennent de tomber fortuitement sur le théâtre de la dernière disparition. Il va leur falloir avertir les autorités. Pour peu que vous leur ayez communiqué quelque nervosité à l'aller, ils devraient devenir complètement paranoïaques et ramer frénétiquement au retour. S'ils se mettent à hurler en découvrant la tragédie, les voisins, la police et les journalistes seront sur les lieux en un rien de temps. En entendant la nouvelle, Mme Enderby s'évanouit... Les investigateurs perdront le reste de leur journée en rapports auprès de la police et en réponses aux questions ineptes de la presse. Après plusieurs heures de recherches en draguant la rivière le long de l'île, la police découvrira une main de femme, coupée au niveau du poignet. Et rien de plus...

Cette expérience épouvante ôte à chaque investigateur 0/1D3 points de SAN. Il se peut même qu'elle leur banque une peur bleue. Manifestement, ils ont été à deux doigts de tomber sur l'événement en personne.

## Les deux asiles d'aliénés

Les deux domaines hospitaliers de Perth et d'East Perth sont en bordure de rivière, dans l'un comme dans l'autre, les patients ont été en proie à l'agitation la nuit du 27. A Perth, les patients qui sont soignés ont de l'argent et des biens, le taux de guérison atteint 45%. East Perth est plus grand ; ses nombreux patients viennent des couches laborieuses et désargentées de la société, le personnel ne manque pas de bonne volonté, mais de moyens. Aussi, le taux de guérison n'est que de 20%.



Dans les deux institutions, le personnel est engagé dans une rivalité féroce : lequel des deux asiles publiera le premier compte rendu officiel de l'incident ? En conséquence, lorsque les investigateurs viendront mener leur enquête personnelle, ils se heurteront à une hostilité et une suspicion inattendues. Il leur faudra prouver par un jet en Barrière qu'ils ne concoctent pas un article de pure fiction. Et même dans le cas où cela parviendrait à la personne les mettrait en garde : si un tel rapport était publié, il ferait tout ce qu'ils pourraient pour ruiner la réputation de tous les investigateurs ayant quelque renommée universitaire. Ces menaces ayant été posées, le personnel est disposé à parler des événements.

Les deux institutions directs à l'écouter per turbateur qui a fait gagner le scénario à des aliénés mentaux suffisant à atteindre pour que le personnel soignant ait eu bien du plaisir à démêler les témoignages contradictoires. En fin de compte, l'affaire s'est ramenée à ceci : il y a eu quelque chose de déplaçant dans l'eau, brièvement entrevu, et chaque patient l'a interprété comme la manifestation de ses angoisses les plus noires. Les médecins en ont été ravis, car le diagnostic de bon nombre de cas a ainsi fait un véritable bond en avant.

A East Perth, les médecins sont persuadés d'avoir cerné la véritable source initiale : un des patients qui a brusquement commencé à hurler des imprécations avant de s'effondrer complètement. Cet homme était devenu fou après que sa fiancée ait été tuée par une voiture lancée à pleine vitesse dans la nuit.

Les médecins subodoraient que les lumières d'un bateau qui passait lui ont soudain remué l'émotion en mémoire. La suite de sa théorie est que l'explosion inattendue de ce sujet d'ordinaire placide a alarmé et désorienté les autres patients, de telle sorte qu'ils ont cru eux aussi que la pire chose qui pouvait leur advenir était justement en train de leur arriver. Les autres internés qui se trouvaient de l'autre côté de la rivière ont dû sentir la chose, d'une façon ou d'une autre... A Perth, le cas le plus intéressant est celui d'un homme qui a vu l'infirmière en chef (qui lui rappelle sa mère) sortir des vagues pour le forcer à prendre ses médicaments... La plupart des autres aliénés se rappellent seulement une vague confusion, et quelqu'un qui lançait des pierres dans l'eau. Mais les fous sont bien prêts du versant de l'affaire. Un choc peut soulever les voiles d'un esprit obscur... Ce qu'ils ont vu cette nuit-là, dans ces reflets de l'eau, c'était le Bumpy, sa tête qui faisait surface pour contempler la lune et niquer la mort, sa déchéance et son désespoir.

## George Seton

Les fous ne sont pas toujours dans des asiles d'aliénés.

Il se peut que les investigateurs cherchent à s'entretenir avec George Seton. Après tout, il a peut-être vu quelque chose dans l'eau.

lorsqu'il a repêché cette jeune fille... Peut-être pourrions-nous même l'enrôler pour qu'il leur prête main-forte. Son adresse peut être obtenue par l'intermédiaire du journal dans lequel l'article est paru. Le journaliste, M. Trevor Waterley, a été fortement impressionné par la tranquille modestie de l'homme, et a pris ses coordonnées afin d'être sur qu'une éventuelle récompense consécutive à son héroïsme pourrait lui être remise.

Lorsqu'ils se présentent à son adresse, dans un bâtiment au fin fond de Fremantle, les voisins leur apprennent que l'on n'a plus vu M Seton depuis une semaine. La description qu'ils en font est celle d'un homme de haute taille, toujours rasé de près, avec des cheveux bruns taillés court. Si les investigateurs s'introduisent dans sa chambre, ils obtiennent par Baratin que la logeuse les y fusse entrer, ils constatent que c'est à l'entrée du domicile d'un homme seul et indigent, et qu'il n'est pas revenu depuis six semaines.

Au fond d'un placard, ils découvrent une malle à bossuée marquée « J. L. Seton ». A l'intérieur, il y a un uniforme de médecin et une valise à l'usage de médecin. Le Seton fut un médecin esquiné par des draps, et il commença en 1915 à Galoppe dont il fut transféré en France le dernier chap-tré en date du 31 octobre 1917, et c'est en France qu'il fut attaché de Passende et c'est (qu'il orthoépise ? Passendale) à Yver-

Aide de jeu AU-23  
Extrait du journal de George Seron

C'est dur pour nous, mais c'est encore plus dur pour les Canadiens, qui se sont pilonnés jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que de la bouillie. Il pleut à torrents, une pluie mêlée de neige. Vu trois cas de pieds gelés aujourd'hui parmi mes hommes... Vu hier un soldat du 16<sup>e</sup> Autr sa jambe gauche est bleu-vert à partir du genou la chair est bizarrement noircie l'ait qu'il r... pre. S'il ne sent rien. Il y a tant de boue que plusieurs hommes se sont noyés dedans. Les nous ne servent à rien, qu'à rendre le terrain impraticable. Les mitrailleuses et les fusils sont grippés, nous ne savons jamais s'ils ne vont pas éclater.

...ème les ténus sont canes "is  
 a" nous on ne peut jamais se ré-  
 chonner on se su cher. L y l'ou-  
 ours "la menace des gaz" on ne peut  
 l'amaïs creuser de tranchées esse-  
 paronnées pour se protéger enve ne  
 ment : tra de l'essence se rone  
 Et puis oh se b't sur se ney ter  
 rains...  
 Passé un petit cours d'œu  
 m'ora'hun : matie ostraie ou li  
 gl'ce et ou li .ise. "asse les  
 "geux m'ra' m'ra' p'et : gl'ce et  
 ou le mort iste sous la sur ace de  
 l'œu le m'nt iste sous la sur ace  
 de l'œu le m'nt iste sous la sur-  
 face de l'eau le mort juste sous la  
 surface de l'eau le mort.

Seton n'est pas à son domicile il dort sur les bancs publics et sous les ponts, ou bien s'adonne à des marches nocturnes exaltées. Pendant la Grande Guerre, Seton a vu des hommes éclatés, fusillés et éventrés à la baïonnette. Il a vu des charges suicidaires. Il a vu des rats, et ce dont ils se nourrissent. Il a vu des pieds et des mains pourris, sur des hommes encore vivants. Il a entendu le bruit que font les cadavres gelés lorsqu'ils crissent dans la nuit. Il lui est arrivé de passer son pied droit à travers un homme mort depuis six semaines. Il a été ébloué par la chair et le sang de son meilleur ami lorsqu'à Ypres, un obus l'a réduit en charpie. George Seton a tourné le dos à la guerre. Sa raison s'est réfugiée dans un long tunnel froid s'enroulant en spirale dans son propre esprit. Il a marché, marché encore, il a trébuché, chancelé, il a éclaté en sanglots et il a ri. Et pendant ce temps, des gens s'inscrivent à se récrier sur sa bonne mine. Ce n'est qu'au bout d'un certain

défini qu'il a vu les lumières salvatrices. De grandes lueurs de brasse qui ressemblaient à des yeux ; alors, il s'est éveillé : il était dans le Sawn, et il avait de l'eau boueuse jusqu'au cou. George Seton sait qu'il a vu Dieu. Pas le Dieu qu'il priait lorsqu'il était enfant, et qui a créé l'homme pour qu'il fasse la guerre ; mais le Dieu de l'eau aux yeux incandescentes, qui l'a tiré de sa vallée de ténèbres et a éclairé ses pas lorsqu'il ne voyait pas le chemin. Seton a toujours été un bon nageur. Lorsqu'il est sorti de l'eau, il était enfin éveillé. Il allait sauver le monde. Pour pouvoir être sauvé, tout le monde doit être baptisé. Cette nuit-là, il avait baptisé trois personnes, mais ceux qui fouillaient les ténèbres de leurs lumières l'ont trouvé. Qu'à cela ne tienne, il s'est montré le plus malin : il est un héros à leurs yeux, bien qu'il ait achevé de la noyer en la ramenant au rivage. Au bout de quelques jours, l'effervescence s'est calmée ; et il a pu se remettre en quête d'âmes à sauver.



La maison Manier

George sait que seules les brebis de la rive gauche ont besoin d'être sauvées ; ce sont elles les pécheuses honnies de Dieu. Le peuple de la rive droite est l'Élu de Dieu ; ses enfants ne sont accablés par nul tourment, nul feu de l'enfer, nulle bombe dechaquetant en mille fragments détrempés celui qui fut un arnis.

George erre la nuit tombée par les étonnantes défilées de la rive gauche du Swan. Il est fin, d'ossature délicate ; ses mains et ses pommettes semblent trop grandes pour son corps, et l'étroitesse de son crâne transparaît sous ses cheveux coupés en brosse courte. Son sourire est timide. Il s'exprime avec le ton doux et mesuré d'un converti, et lorsqu'il agrippe quelqu'un, il fait preuve d'une force fanatique.

Le gardien pourra user à son gré du personnage du Serin. Il est certain que ce dernier embrouille la situation — son mode de mise à mort diffère passablement de celui du Bunyip. Si les investigateurs se sont engagés dans cette aventure à la suite de la mort d'un ami, l'assassin de celui-ci est George Seron.

Voici quelques idées pour déterminer le rôle que vous lui attribuerez. Les investigateurs pourraient l'apercevoir au cours d'une de ses errances, ou lorsqu'il apparaît dans les Jardins Botaniques, alors qu'eux-mêmes s'y trouvent. S'ils le rejoignent alors et s'entre-voient, il leur donne l'impression d'être un homme calme, réservé et serviable. Si un investigateur réussit un jet en Psychologie, il décode dans les yeux de George une fiévreuse dévotion (une brève conversation révélera seulement qu'il est empreint d'une grande ferveur religieuse).

Les personnages peuvent également le rencontrer après la tombée de la nuit près du fleuve ou penché sur le parapet d'un pont. Ils sont susceptibles de lui proposer d'entrer dans leur groupe, car il se montre réceptif envers à peu près n'importe quelle histoire, et peut donner l'impression qu'il sait lui aussi ce qui se passe (ce qui est vrai, en un certain sens).

Si George se joint aux investigateurs, il attendra jusqu'à ce que survienne un moment particulièrement critique au cours des derniers rebondissements de l'aventure, et c'est alors qu'il entreprendra de noyer quelqu'un. Imaginez la surprise horrifiée de l'investigateur tombé par-dessus bord qui suffoque, voit sous l'eau un pâle visage regardant le sien, escompte son salut, et sent soudain autour de lui des bras amicaux l'entreindre avec fermeté. « Réjouis-toi, car je suis venu pour te sauver ! »

Il se peut, naturellement, que les investigateurs ne rencontrent pas George. Ou bien, qu'avant fait de lui un allié, ils ne lui donnent pas l'occasion de leur nuire, auquel cas ils le considéreront très probablement comme un ami précieux. Il continuera alors à aider des gens après qu'ils aient réglé le problème du Bunyip, ce qui leur donnera à penser qu'ils ont échoué.

## Le choix

Si les investigateurs ont gagné l'amitié du Dr Richards, ce dernier les contacte le samedi matin pour leur annoncer que les cambrioleurs du Museum ont été capturés. Il est allé les voir dans leur cellule, mais il n'a rien pu obtenir. C'est alors qu'il récupère les reliques disparues et s'emballe également.



soulagé à la pensée qu'il n'y aura pas d'autre vol. Si les investigateurs ne connaissent pas le Dr Richards, ils peuvent apprendre l'arrestation par les journaux de l'après-midi. Deux options se présentent à eux : visiter le lieu de la capture, ou aller voir les prisonniers. Ce sont des Aborigènes ; peut-être savent-ils ce qui est arrivé à Pat King, et ce qu'il s'est passé depuis.

## Les Royal Botanic Gardens

Les Jardins Botaniques se trouvent juste de l'autre côté de la rivière par rapport au centre ville. C'est un lieu de promenade populaire pour les familles, les amis et les couples. Des sentiers serpentent entre d'éclatantes parterres et des bosquets verdoyants, d'innombrables pelouses déploient leurs tentations, immenses tapis d'émeraude veloutée. Plusieurs étangs entourent un lac central. Des jardiniers vaquent tranquillement à leurs besoins.

Si les investigateurs cherchent à rencontrer Arthur Stokes, celui-ci s'avère être un personnage jovial, burné par la vie au grand air. Il leur montre volontiers l'endroit où il a surpris les Aborigènes, une petite pièce d'eau, à l'extrémité d'un chemin obscur et envahi d'herbes folles. Arthur leur précise amablement : « Bien sûr, c'est pas la plus grande, mais c'est la plus profonde. » Après quoi, il les quitte, appelé par d'autres tâches. Si les investigateurs s'engagent dans le chemin qui mène au bassin, il vous faudra faire ressortir le caractère isolé du lieu. Des saules mêlent leurs larmes grises à des fougères foisonnantes, formant un lacis végétal qui intercepte la lumière solaire. Alors qu'ils se penchent au-dessus de la pièce d'eau, un fort bruit d'éclaboussement éclate dans le clair-obscur : un oiseau aquatique a pris peur...

À une soixantaine de centimètres au-dessous de la surface, les investigateurs aperçoivent une grille de métal qui s'étend sur toute la superficie du bassin. Avec un jet réussi en Trouver Objet Caché, ils décelent une déformation dans cette herse : une protubérance suggestive distend son milieu. Tout autour de l'eau, croît une herbe clairsemée, mais la rive elle-même est envahie par les broussailles. Sur tout le périmètre, des empreintes de bottes et de pieds sautent aux yeux, ainsi que les saccages infligés aux plantes.

C'est alors que les investigateurs perçoivent un grincement. Il se rapproche, il vient vers eux. Une silhouette difforme s'encadre à l'orée du chemin : c'est Jacko le jardinier, poussant sa brouette. Il évolue parmi les plantes, élaguant de-ci de-là les branches endommagées en marmonnant des exclamations désolées : « Oh non ! Pas mon lepto-spermum ! Mon pauvre petit père... Ah, ces maudits bastards ! »

Il y a un autre visiteur sur ce chemin, qui contemple la pièce d'eau. Il porte un long imperméable et un chapeau. C'est George Seton (référez-vous à sa description pour plus de détails). Il semble calme et normal pour l'instant ; il sait que la grille de métal défend aux disciples potentiels l'accès à cette belle eau profonde. Il s'éclipse au moment où le jardinier entraîne les investigateurs dans une grande discussion à propos de l'Éventreur du fleuve : Jacko les retient en toute innocence pendant qu'il s'en va. Peu après, un autre jardinier arrive en courant sur le chemin : « Viens, Jacko ! Y'a un problème ! »

Si les investigateurs leur emboîtent le pas, ils aperçoivent un petit attroupement autour d'un autre bassin. Une balle aux couleurs vives danse sur ses vagues. Au milieu des badauds, un homme aux épaules carrées hurle à l'encontre d'Arthur Stokes et gesticule violemment. Arthur agite son doigt devant le visage de son agressif interlocuteur, mais il parle en termes plus calmes et raisonnés. Une femme étreint un enfant trempé et secouré de sanglots ; toute couleur s'est retirée de son visage...

Le personnage à la forte carrure crie que les jardins sont dangereux, car les petits enfants peuvent tomber à l'eau. Sa fillette courtait après sa balle de l'autre côté d'une haie qui la cachait au reste de la famille installée sur le gazon, et c'est alors qu'elle a basculé dans la pièce d'eau... Arthur fait remarquer que la responsabilité de surveiller les enfants incombe aux parents ; il avance en outre quelques commentaires d'ordre général sur les haies, le paysagisme et l'harmonie naturelle. Au milieu de cette parique, si quelqu'un prend la peine d'interroger la fillette, elle affirmera avec insistance : « Je suis pas tombée ! C'est le vilain monsieur qui m'a poussée ! » Sa mère la réprimande, en lui disant de ne pas mentir. Les autres jardiniers venus en renfort dispersent les curieux.

Au cas où les investigateurs demanderaient aux portiers s'ils ont vu une personne vêtue d'un trench-coat quitter les jardins, un jardinier se souvient d'avoir remarqué un jeune homme dont le visage était illuminé par un doux sourire ; il a passé le portail et s'est dirigé en flânant vers le chemin qui longe le fleuve.

## Le commissariat de police de Saint Kilda

Après leur tentative avortée de faire sortir le Bunyip de la ville par leurs chants, les Aborigènes moissent dans la cellule du commissariat de Saint-Kilda, comme hôtes



Le minihôpital de Sam Kadi



de Sa Majesté L'ainé qui vient d'Australie méridionale se nomme Johnny Jervis ; les jeunes gens de l'Etat de Victoria sont Tommy Goodenough, Bill Hunter, Butcher et Two-Bob. Alléluia ! c'est des indigènes sont méchants et méchants... peu enclin à la confiance à des étrangers, mais également dans une situation désespérée.

Les policiers en ont plus qu'assez. Ils ont fixé leur caution individuelle à dix livres, un chiffre dépassant de loin ce que peuvent se permettre les Aborigènes, mais à présent ils s'en repentent... Et pourtant, justice doit être faite. Mais les policiers considèrent que les indigènes ne sont que des pique-assiettes et des fainéants ; dès qu'ils le pourront, ils tenteront de les expédier dans une autre pension.

En dépit d'innombrables menaces, les Aborigènes ont gardé un silence tenace sur le cambriolage du musée. Une fois seulement, lorsqu'un commissaire particulièrement zélé les avertis qu'ils aggravent leur cas, Two-Bob explosa : « C'est peut-être un grand malheur, mais c'est un malheur bien plus grand si tu nous gardes ici ! » Ils n'ont guère été plus loquaces au sujet de ce qu'ils faisaient dans les jardins.

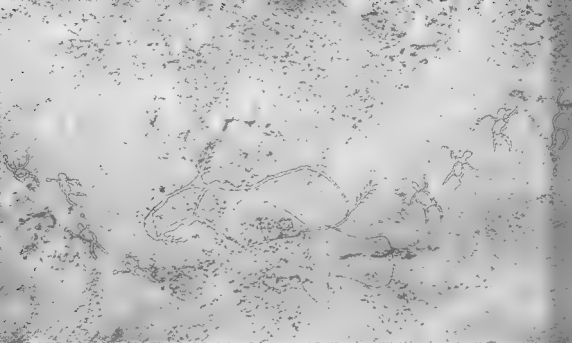
Si les investigateurs se présentent et demandent à s'entretenir avec les prisonniers, les policiers n'y verront aucune objection : « Allez-y, bloke, si vous arrivez à tirer quelque chose d'eux, c'est que vous vous débrouillez mieux que nous ! » Ils installent les investigateurs dans une pièce nue avec quelques chaises, et Johnny Jervis est amené. Le vieux visage de John-

ny est lourd de soucis. Il s'assoit et fixe son regard à terre, cachant ses yeux sous ses épais sourcils noirs. Il ignore la plupart des questions, contemplant le plancher, mure dans son mutisme. Parfois, il grogne quelques bribes de réponses.

Pourquoi vous êtes-vous introduits dans le musée ? « Y'avait besoin. » Qu'est-il arrivé à Pat ? « Il est mort. » Et que faisiez-vous dans les jardins ? « On chantait. » C'est un coriace. Il faut que les investigateurs parviennent à lui prouver leur intérêt et leur désir de lui venir en aide. Plus ils paraîtront désespérés, plus il y aura de chances pour que Johnny se décide à parler. L'éloquence sincère peut favoriser la chose. Mais les menaces ou le Baratin ne mèneront à rien.

Lorsque les investigateurs auront démontré sans équivoque à Johnny qu'ils peuvent lui être précieux, il les regarde droit dans les yeux : « Vous nous sortez d'ici. Je vous montre qui a tué Pat. » Il s'exprime exactement en ces termes et ne dira rien de plus.

Les investigateurs doivent payer les cautions des Aborigènes. Lorsqu'ils annoncent cette intention, ils voient se lever quelques sourcils officiels. Cependant, la police n'a ni le désir, ni le droit de s'y opposer ; en conséquence, les imprimés adéquats apparaissent, sont derechef remplis, et les cinquante livres changent de main. L'officier de service rappelle sévèrement que les investigateurs sont à présent responsables de la présence des Aborigènes au procès.



Figures peintes de la grotte

Une fois dans la rue, Johnny regarde autour de lui, cligne des yeux, puis dit lacinniquement « Faut y aller. C'est loin ».

## La grotte

Fidèle à sa parole, Johnny mène les investigateurs à une grotte qui se trouve à trois heures de route du centre de Perth (suivant l'hypothèse que les investigateurs peuvent disposer d'une automobile). Pendant le voyage, les Aborigènes gardent le silence. La route suit le Swan à travers les banlieues extérieures. Puis Johnny indique qu'il faut à présent bifurquer pour longer un affluent. Après qu'une certaine distance ait été couverte en direction des collines, nouveau changement de direction : ils remontent un nouvel affluent de moindre importance. Leur destination se trouve dans l'enceinte d'une propriété agricole. Ils garent l'automobile à l'ombre de quelques chênes, puis suivent les Aborigènes qui escaladent la clôture de barbelés avec l'aisance que confère une longue expérience. Le ruisseau serpente et s'enfonce dans les collines, à la base de l'une d'entre elles, un billabong aux eaux calmes s'étend, surplombé d'une paroi rocheuse. Un filet d'eau ruisselle sur la falaise et on aperçoit une fissure dans le roc. Un examen plus poussé permet de constater que la faille s'avère suffisamment large pour qu'un homme puisse s'y glisser de profil. L'eau miroitante est cernée par des broussailles et des arbres aux feuilles amollies par la chaleur.

Johnny indique d'un geste que le groupe doit passer par l'étroite fente rocheuse. Si le groupe comporte des investigatrices, il se tourne vers elles : « Désolé, Missus, vous ne pouvez pas entrer. Ici, c'est les hommes seulement. » Il se montrera intraitable à ce sujet, de même que les autres Aborigènes ; de par leur attitude, il est clair que si les investigateurs n'obtempèrent pas, ils ne pourront plus compter sur leur aide.

À l'intérieur, la faille ne tarde pas à s'élargir. Il y règne une obscurité d'encre. Si les investigateurs n'ont sur eux aucune source de lumière, Johnny leur confectionne une torche.

Alors, la clarté révèle une ronde exubérante de figures filiformes peintes en rouge sur les parois : des silhouettes humaines qui courent en lançant des lances et des boomerangs. Elles sont très anciennes et très fines. Une peinture d'une autre couleur vient en superposition sur les précédentes : un immense personnage blanc sur un cheval, qui tombe en se tenant la tête. Elle a été exécutée il y a si longtemps que ses pigments s'effacent. Si les investigateurs lui posent des questions sur les fresques, Johnny leur explique que les figures rouges ont été tracées par un oiseau qui voyait des choses invisibles pour les humains ; quant à l'autre, c'est « l'affaire de ceux qui savent ». Il ne semble pas intéressé, et presse les retardataires d'avancer. La crevasse s'incline de plus en plus abrupt-



## Bunyip

Race Supérieure Indépendante

Les Bunyips sont des monstres gigantesques, à la limite de l'imagination humaine. Ils sont dotés d'une épouvantable intelligence issue des temps reculés, et ne peuvent mourir de mort naturelle. Ils se cachent silencieusement au son de sombres billabongs solitaires, ou dans l'obscurité des plans d'eau calme. Pleins de ruse et de sagacité machiavélique, ils attendent que les gens s'approchent de l'eau pour les entraîner et les dévorer. Lorsqu'un Bunyip est l'hôte d'un corps d'eau, un certain air de désolation régnait sur ce dernier. Les rives et le sol avoisinant sont minés par un réseau de sombres grottes cachées de roseaux, qui permet au monstre de s'écarter sous terre à une distance surprenante du point d'eau. Autour de celui-ci, les marais grouillent de gèbe qui sert d'appât au Bunyip pour attirer ses victimes vers une horrible fin. La plupart des Bunyips restent attachés à un endroit particulier. Les autres fuient et se laissent tranquilles. Si des chasses débridées les dérangent et les mettent en colère, ils peuvent répandre la maladie et la mort sur ceux qui les ont offensés.

Selon les croyances aborigènes, les Bunyips auraient en majorité été créés dans le Temps du Rêve. Les quelques spécimens nés à une date postérieure seraient le résultat d'actes contre-nature et destructeurs. Par exemple, près des monts MacPherson à la frontière entre le Nouveau-Galles du Sud et le Queensland, un kangourou fut accusé de sauter dans un billabong par les deux meilleurs chiens de chasse que la Terre eût jamais portés. Burrjahnne et Ineroogun. Les deux chiens furent tués et mangés à la place du kangourou, perdu par des gens qui non seulement avaient d'autres aliments, mais encore savaient que ces animaux étaient la seule compagnie de leur propriétaire, un malheureux vieillard. D'après les Aborigènes, la conséquence sur naturelle de ce forfait fut la métamorphose du kangourou en un Bunyip.

Chacune des tribus qui vivaient à proximité de marais ou de tourbières connaissait des histoires de Bunyips, mais sous différents noms. Muru-bui, par exemple, ou Teni-dun. Ce sont les tribus de l'ouest du Murray qui les ont appelés Bunyips.

tement ; ils dévalent parmi des éboulis rocheux qui roulent sous leurs pas : ils sont probablement dans un ancien lit de rivière. Leur progression s'achève dans une caverne affectant grossièrement une forme rectangulaire, il y règne un froid de glace.

On entend partout résonner des bruits de roulement. Des stalactites tapissent le plafond au-dessus d'une mare sombre et immobile. Sa surface noire ne laisse pas pénétrer la lumière. Johnny dirige sa torche vers l'autre côté de l'eau. « C'est lui. Lui qui a tué Pat. » Sur la paroi opposée, figurent deux représentations. L'une d'entre elles n'est visible que sur un jet en Trouver Objet Caché : c'est une gravure tellement ancienne qu'elle se confond à présent avec son support rocheux. L'autre est une peinture et elle semble plus récente. Les fines silhouettes rouges dansent tout autour de l'excavation ; plus elles se rapprochent des autres peintures et plus elles capotissent.

Une fois que les investigateurs ont regardé l'image, Johnny peut leur parler du Bunyip.

## Rêve de Bunyip

« Ça », commence-t-il en touchant le roc d'une main précautionneuse et en observant un temps de silence et de réflexion, c'est le rêve de Bunyip. Tous les animaux ont leur endroit du rêve, même le Bunyip, tous, sauf les Hommes. Les Hommes n'ont pas l'endroit de rêve. Pas l'endroit. Des chants pour cet endroit, cet endroit de Bunyip, y'en a pagaille. Personne veut Bunyip. C'est trop malin, ces Bunyips. Trop malin. C'est sorcier, même. Ils ont leur kurkurpa à eux. Ils ont leur endroit du rêve à eux : y'en a un ici. Y'en a un ici, mais le Bunyip il vient de loin. Il vient de loin dans le temps, ce Bunyip. Il est très vieux. Plus vieux que le rêve. Il vient de très très loin. Old fella, ce Bunyip. Vraiment vieux. »

« Je vais raconter l'histoire. Bunjal est un homme malin, c'est l'aigle qu'on voit quelquefois. Il est venu ici avec ses deux femmes, pour pêcher, pêcher le poisson du billabong. Et le vieux Bunyip là au fond, il prend une des deux femmes, la voilà partie, comme je dis. Bunjal est très en colère. Il jette sa lance très haut, et il touche le Bunyip, il touche là (Johnny montre un côté de sa face). Il le touche là en plein, et le Bunyip plonge dans l'eau. Bunjal, il saute en l'air et il chante, et il met une plume dans sa bouche.





Il saute après le Bunyip, et il nage profond, profond. Il l'attrape au fond, et il le tue. Il trouve sa femme et elle est morte. Mais il la met sur un nid de fourmis, et vite, elle bouge et elle revient. Elle n'était pas vraiment morte. Depuis, y'a plus de Bunyip ici, mais y'en a eu un, et y'en a toujours un dans le Temps du Rêve. Ici, il est resté sur le rocher. Ici, nous venons pour son souvenir, ici où y'a plus de Bunyip. »

Il hoche la tête. « Maintenant, y'a l'autre, celui de Pat - Bunyip. On a creusé dans son endroit. Deterre comme un homme, l'autre Bunyip. Et bien, y'a le rêve ici, il pourrait rester ici. Il pourrait retrouver les jours anciens. »

En termes moins lyriques, Johnny dit en substance que cette caverne est un ancien endroit de Bunyip, où le rêve est très dense. Le Bunyip qui vivait là a été tué dans le Temps du Rêve, mais son lieu et sa mare demeurent. Peut-être que l'autre Bunyip, celui que les hommes blancs appellent l'Éventreur du Fleuve, pourrait être gardé ici, plongé dans son rêve pour la tranquillité de tous.

## Le plan

Si l'histoire de Johnny éveille un écho qui lui semble approprié, au cours du voyage de retour, il complète les éléments manquants des théories et des recherches des investigateurs, et leur explique comment ils se sont trouvés impliqués dans l'affaire, lui et les autres. Il sollicite leur concours pour amener le Bunyip à remonter le courant jusqu'à la grotte. Et pour ce faire, il leur faut les objets précédemment volés dans le Musée.

Les investigateurs auront donc à décider de la façon d'obtenir ces objets : les emprunteront-ils, ou les subtiliseront-ils ?

Lorsqu'ils seront en leur possession, Johnny fournit les explications nécessaires. Ces objets servent dans les rituels, lorsque des non-initiés posent leur regard sur eux, leur pouvoir est affaibli ; mais c'est tout ce dont le groupe peut disposer.

Les deux galets plats servent à marquer les sites religieux. Mais le quartz ensermé dans les fibres est bien plus puissant et détecte les esprits. Il est vivement dé-

Ces créatures sont intermédiaires entre un crocodile et un énorme phoque. Leurs yeux laissent comme des charbons ardents, et leur peau est une juxtaposition contre-nature de fourrure, d'écaillés et de plumes. Ils nagent en se propulsant avec leurs pattes puissantes, et à terre, ils se déplacent sur leurs pattes postérieures, atteignant alors une stature de près de quatre mètres. Ils ne font pas de bruit, sauf lorsqu'ils poussent leur cri de chasse (qui peut aussi bien être un lugubre hululement à la mort qu'une clameur de haine sauvage, un rugissement de rage et d'effroi). Ils sont armés de longues griffes et étouffent leur proie. Ils préfèrent dévorer les femmes plutôt que les hommes. Ils ont un ascendant sur les corps liquides et peuvent au gré de leurs ongles faire monter ou descendre le niveau du saut. On ne peut voir jamais à les photographier : ça qui confirme

l'existence de ces créatures. Il existe peu de défenses efficaces contre ces monstres — ils sont bien trop puissants. Les Européens qui en ont rencontré n'ont échappé qu'en s'enfuyant très vite, ou en restant d'une immobilité absolue et en ayant beaucoup de chance. Les Aborigènes connaissent quelques pratiques magiques pour les tenir en échec, mais ce savoir-là quasiment perdu lorsque l'invasion des Blancs provoqua l'effondrement de leur culture. Les Bunyips détestent la lumière vive, les bruits soudains ou forts, et les sorcelleries dont il a été fait mention plus haut. En combat, chaque round le Bunyip mène une attaque par morsure après une parée. Une attaque par étreinte n'entraîne

pas directement de dommages mais à votre tour, en couvrant dans les grilles du monstre et subit automatiquement 506 points de dommages au cours du round suivant (et de ceux d'après, au cas où les dommages de 506 ne la auraient pas été immédiatement éliminés). Pour s'échapper, le seul moyen est de dépasser la FOR du Bunyip avec la sienne. Cependant, si le Bunyip est chassé ou repoussé au moment où il vient juste de saïser sa proie, il y a quelques chances pour qu'il cesse d'être cette victime avant de la avoir infligé des morsures graves.

#### Bunyip

| Caractéristiques | Des     | Moyenne |
|------------------|---------|---------|
| CON              | 406+12  | 26      |
| DEX              | 306+6   | 17      |
| FOR              | 1006+10 | 45      |
| TAI              | 1006+10 | 45      |
| INT              | 206+12  | 19      |
| POU              | 1006    | 15      |

|                 |             |
|-----------------|-------------|
| Mvt             | 1016 (nage) |
| Impact          | +18         |
| Points de Magie | 35          |
| Points de Vie   | 38          |

|                    |     |
|--------------------|-----|
| Compétences        |     |
| Nager Discrètement | 95% |
| Sentir la Vie      | 95% |

#### Combat

- Griffes 55%
- Dégâts : victime immobilisée, dégâts 0. Au second tour la victime encaisse 506 points de dégâts
- Morsure 55%
- Dégâts : 506

- Protection : 10 points de peau couverte de fourrure, d'échelles ou de plumes
- Sorcelleries : Un Bunyip peut faire s'élever ou s'abaisser le niveau de l'eau, de sa mare ou de son billabong
- Parts de SAN : Voir un Bunyip coûte 1/1016 points de SAN. L'entendre hurler 1/103

conseillé aux investigateurs de défaire les fibres... Il faut le tenir à la main pour qu'il puisse remplir sa fonction. Lorsqu'un être surnaturel est proche, le porteur de cette pelote de corde ressent une impression déplaisante, comme si les os de sa main entraient en résonance avec quelque dissonance à moitié perçue. La première fois qu'un investigateur éprouve cette sensation, son étrangeté est telle qu'il perd 0/1 point de SAN.

Cet objet sent la présence de tous les êtres surnaturels, mais réciproquement, ceux-ci sentent la présence de l'objet. Il est vivement conseillé aux investigateurs de se garder d'essayer d'élucider les causes des résonances inférieures à celle du Bunyip ; les créatures de la nuit n'aiment pas les intrus.

Si quelqu'un s'endort alors que cet objet est en sa possession, il lui vient un rêve insolite. Au cours de ce songe, le rêveur se trouve très haut dans un arbre. Ses branches craquent dans le vent, une brise qui fait courir de longues vagues dans l'herbe, océan végétal baignant le pied de l'arbre.

Des animaux étranges qui broutent paisiblement fendent cette mer de verdure comme des galions. Ils ont la taille de petits rhinocéros, mais ils sont couverts d'une longue fourrure et leurs traits évoquent qu'une aimable stupidité. Sans raison précise, le rêveur se sent gonflé d'un bonheur simple et profond. Le vent gémit dans les branches et ce bruissement triste ressemble à des pleurs. Le rêveur se souvient alors brusquement : les arbres sont les corps métamorphosés de ceux qui, par leur négligence, ont laissé mourir de soif une vieille femme et huit enfants. Et le rêveur s'éveille, tout aussi brutalement.

C'est une vision de l'Alcheringa, le Temps du Rêve. Elle trouble l'investigateur, lui faisant perdre 0/1 point de SAN. Si quelque téméraire souhaite renouveler l'expérience, il se peut que le rêve ne revienne pas, ou que le gardien souhaite créer une autre sensation de l'Alcheringa. Quel que soit le degré de compréhension apparent des investigateurs, Johnny explique que c'est Bunyip qui a pris les gens. Or, on ne peut pas tuer le Bunyip : il faut donc qu'ils le conduisent vers la grotte dans les collines, dans l'espoir qu'il reprenne le fil de son rêve... Johnny connaît un chant qui montrera à Bunyip combien cette grotte est bonne pour lui, mais il faut cinq hommes pour l'exécuter, et il faut que ce soit fait à la caverne. Les investigateurs sont indispensables pour faire partir Bunyip et faire en sorte qu'il suive le bon chemin. Le quartz gaudé de

fibres les aidera à le trouver, suite à quoi, il faudra rabattre la créature vers l'amont du fleuve — il est peu probable que Bunyip coopère de son plein gré.

Les Aborigènes ont une idée pour le dissuader d'attaquer les investigateurs : ceux-ci devront frapper l'eau du plat de la main ou avec du bois ou de l'écorce, et ce faisant, ils crieront « Eleanba Wunda » : Johnny sait que les Bunyips d'Australie méridionale ne peuvent supporter d'entendre ce nom abhorré, il espère qu'il en va de même pour celui-ci. Il faut cependant faire attention ; ces mots sont le nom d'un esprit bien pire que Bunyip, qui sera convoqué si son nom est trop souvent psalmodié. Personne n'a jamais vu Eleanba Wunda, on sait toutefois qu'il a deux orteds (qui laissent dans le sol une entaille triangulaire lorsqu'il est frappé par l'un de ses pieds massifs), et que sa taille dépasse de plusieurs fois celle d'un homme. Sois prudent, boss. Si Bunyip s'enfuit, alors là, y'a vraiment l'esprit mauvais... »

Le problème, c'est que les investigateurs doivent se trouver suffisamment près du Bunyip pour qu'il puisse entendre le nom honni ; mais nul ne peut garantir de quel côté la créature va s'enfuir. Aussi, il sera nécessaire de disposer un barrage en travers du fleuve, en contact avec la surface. Il doit s'étendre d'une berge à l'autre, et (évidemment) se trouver en aval de Bunyip. Il peut être constitué de planches, d'échelles, de bateaux amarrés les uns aux autres, d'arbres, etc.

Il y a un autre problème de taille : les deux confluences où Bunyip doit quitter le cours d'eau dans lequel il évolue pour emprunter un affluent secondaire. Johnny disposera les pierres de cérémonie en forme de disques en les plaçant dans l'eau aux deux bifurcations, afin de montrer à Bunyip le bon chemin.

Avant de se lancer dans l'entreprise, les investigateurs souhaiteront peut-être mener quelques recherches supplémentaires ; libre à eux, mais chaque mort qui adviendra après qu'ils aient parlé avec Johnny leur ôtera à chacun 1 point de SAN. Les victimes de Seton participeront à cette privation, à moins que les investigateurs n'aient déjà émis la théorie des deux tueurs distincts, ils feraient preuve ainsi de dons d'observation et de deduction absolument remarquables. Bravo !

## Scènes de chasse en rivière

La partie va être serrée. Soyons francs : pour les investigateurs, cet épisode pourra compter parmi les plus périlleuses de leurs entreprises.

Au cours de l'après-midi qui précède la nuit fatidique, les Aborigènes sont conduits sur leur demande à l'endroit du rêve du Bunyip, loin en amont. Pendant l'aller, Johnny fait arrêter l'automobile à chaque confluence et jette dans l'eau un des disques de pierre. Parvenus à destination, les indigènes étreignent les mains des investigateurs en leur souhaitant bonne chance.

Et maintenant, nos héros n'ont plus qu'à trouver Bunyip.

Une bonne stratégie consiste à rouler en voiture parallèlement à la rivière depuis l'embouchure du Swan jusqu'à la grotte. Quelque part au cours de ce trajet, le quartz ne peut manquer d'indiquer la présence de Bunyip. Dès que ceci se produit, il reste aux investigateurs à faire demi-tour vers l'aval sur une courte distance, puis à descendre au bord de l'eau et à en frapper la surface de toute l'énergie dont ils sont capables en hurlant « Eleanba Wunda », dans l'espoir de rabattre Bunyip vers l'amont.

Impossible pour le porteur du cristal de se tromper sur la présence de Bunyip, lorsqu'il la pressent, tous les os de son bras semblent vouloir simultanément lui fausser compagne.

Ils ressent aussi de petits élancements de temps en temps - ce sont les autres esprits. Rendez-le nerveux : faites-lui entrevoir brièvement des yeux luisants qui le fixent entre les rochers, les arbres, les buissons, etc. Il a même à un endroit la vision éphémère d'une tête hirsute surgissant de la route comme un plongeur qui ferait surface en crevant l'eau d'un lac. Le monstre grimace en direction du porteur du cristal, puis disparaît dans le sol. Chacune de ces manifestations coûte à l'infortuné 0/1 point de SAN, et il est le seul à les percevoir.

Chaque fois que les investigateurs rattrapent Bunyip, ils doivent trouver quelque astuce pour barrer la rivière, puis entonner leur chant. Il faut qu'ils soient à portée d'ouïe du monstre, et qu'ils dépendent des Points de Magie. Dès que l'incantation est commencée, 7 Points de Magie sont consommés, répartis de

la façon la plus égale possible entre les investigateurs, en commençant par ceux qui ont le POU le plus élevé. Après quoi, pour chaque round de chant, il y a une chance (cumulative) de 1% pour que Bunyip soit repoussé. Une ou deux minutes d'incantations devraient suffire. Dès qu'elles font leur effet, Bunyip remonte le courant à toute vitesse. Il s'éloigne de plusieurs kilomètres, puis s'arrête, il ne reste plus aux investigateurs qu'à le retrouver et recommencer l'opération.

La première fois, ils détectent le monstre vers South Perth. D'un côté, la berge s'élève abruptement vers des devantures de boutiques et des maisons plongées dans l'ombre. Sur l'autre rive, une pelouse remonte en pente douce vers la nouvelle Scotch College Boy's School. Le fleuve est trop large ici pour qu'on puisse songer à le barrer d'une berge à l'autre. Cependant, une petite île qui se trouve légèrement en amont peut servir d'ancrage à quelque barrage partiel. Lorsque Bunyip est débusqué pour la première fois, les résonances du nom abhorré (Eleanba Wunda !) le prennent par surprise, et il détale à contre-courant, sans même faire surface, ce qui aurait permis à ses poursuivants de l'entrevoir. A cet endroit, il remonte vers l'amont dans tous les cas de figure, que les investigateurs aient pu ou non installer un barrage.

Ici, il leur faut tenter un test de Volonté (à n'effectuer que par l'investigateur qui en a le plus) pour éviter que les riverains ne viennent voir ce qui se passe. Il se pourrait même que deux agents de police veuillent tirer au clair leurs agissements. Si les investigateurs expliquent qu'ils donnent la chasse à l'Éventreur du Fleuve, les policiers vont vouloir leur prêter main forte ; il ne va guère être commode de se débarrasser de cette aide malvenue.

La seconde approche de Bunyip a lieu à Bayswater, une banlieue cossue de Perth. La rive est se pare de belles demeures, des bateaux se balancent aux nombreux appontements privés qui avancent sur la rivière. Sur la rive ouest, la berge abrupte est recouverte de bois mort englué dans les broussailles et les ronces. Bunyip est à nouveau saisi par le chant : il croyait bien y avoir échappé... A nouveau les investigateurs ne voient de sa fuite qu'une large ondulation qui remonte le fleuve (si toutefois ils ont eu la prudence d'installer un barrage symbolique en aval).

Ce barrage ne devrait pas poser trop de problèmes à cet endroit-là : quelques ronds grossièrement relés par des ronces

souples, et le tour est joué. Bien sûr, pour l'installer, il faudra que les investigateurs empruntent un bateau dans le voisinage, à moins qu'ils ne pilotent leurs rondins en les chevauchant à califourchon, les jambes pendantes dans l'eau (à la merci de Bunyip). S'ils ne parviennent pas à bloquer le fleuve, les chances sont égales pour que Bunyip s'enfuit vers l'amont ou vers l'aval. Dans ce dernier cas, les investigateurs doivent le poursuivre pour tenter de le repousser à nouveau contre le courant. Mais quel que soit le succès de leurs travaux de castors, ils doivent réussir à nouveau un test de Volonté pour éviter que des curieux ne viennent mettre le nez dans leurs affaires.

A Bayswater toujours, il se passe quelque chose d'inquiétant. Quelques instants à peine avant que Bunyip ne prenne la fuite, pendant que les investigateurs chantent à pleine voix leur nom secret, un vent glacial se lève brusquement, comme sorti de nulle part. Puis les personnages interrompent l'incantation alors que Bunyip nage vers l'amont. A la seconde même où ils se taisent, le vent tombe. Johnny ne les avait-il pas mis en garde ? « Sois prudent, boss. Si Bunyip s'enfuit, alors là, y'a vraiment l'esprit mauvais ! » Quelle nouvelle terreur appellent-ils en tentant de se débarrasser de Bunyip ? Enfin, elle semble s'être éloignée pour l'instant.

Après ces émotions, les investigateurs ne détectent plus Bunyip pendant un certain temps. Les feux de la ville sont à présent loin derrière eux. Lorsqu'ils dépassent les deux confluences où ils doivent bifurquer en direction de la grotte, le porteur du quartz est le seul à apercevoir une lueur rouge qui palpite sous l'eau et illumine la voie à suivre. Ce sont les pierres de cérémonie : cette vision surnaturelle coûte 0/1 point de SAN.

Le troisième affrontement a lieu à Bassendeau, en rase campagne. La route suit la rivière à une centaine de mètres à cet endroit-là, mais le porteur ressent plus fortement que jamais la présence de Bunyip. Ils doivent abandonner leur automobile et couper à travers champs pour atteindre l'eau. D'énormes silhouettes se meuvent dans les ténèbres : des vaches. Les investigateurs ne sont plus à présent qu'à trois kilomètres de leur but. Là encore, ils évoluent dans les ronces, le scrub et le bois mort qui encombre la rive. Cette partie du cours d'eau est étroite et limpide. La nuit s'avance, les lumières de la ville ne sont plus là pour dissiper les ténèbres : il fait sombre.

La berge est infestée de grenouilles, de moustiques, de sangues et de cigales (dont les stridences vont parfois jusqu'à couvrir la voix), et ce d'autant plus que les investigateurs progressent vers l'amont. Effet dramatique garanti lorsque le chœur des cigales s'interrompt d'un seul coup, annonçant la venue de Bunyip.

Lorsque les personnages s'approchent, Bunyip fait soudain éclater un mugissement tonitruant vers les étoiles pâles ; un cri de solitude, de souffrance, de fiam et de vieillesse infinie. C'est le son le plus terrible et le plus triste à la fois qu'il ait jamais été donné d'entendre aux investigateurs. Tous ceux qui se trouvent à portée d'oreille perdent 1 D3 points de SAN.

Bunyip a fini par réaliser ce qui se passait et jaillit de l'onde, masquant les étoiles. C'est la première fois que le groupe le voit clairement, et cette vision est terrifiante. L'attaque vient, brutale et désarmante. Il se pourrait bien que les investigateurs aient plusieurs fois à se replier avant de parvenir à lui tendre un piège, ou à entonner l'incantation de manière efficace.

Mais d'autres choses sont en éveil à présent (souvenez-vous : le vent de glace qui s'est élevé à Bayswater)... Au moment où Bunyip rugit en se précipitant sur les investigateurs (qui chantent désespérément dans une frénésie d'éclaboussures, selon toute probabilité), le vent se lève, venu de nulle part, et dans ses hurlements, les arbres soufflent follement les uns vers les autres. Des nuages tourmentés courent dans le ciel, et une odeur de brûlé très particulière emplit peu à peu l'atmosphère. Eleanha Wunda est proche, les investigateurs doivent clairement ressentir sa menace potentielle. Les symptômes alarmants de sa présence devraient au minimum amener les investigateurs à interrompre cette bataille nocturne désespérée afin de mettre leurs idées en ordre. Cesseront-ils de chanter, laisseront-ils Bunyip s'échapper pour l'instant, ou continueront-ils, malgré la sinistre certitude d'attirer l'attention des autres ?

Les investigateurs ont cependant une chance dans leur malheur. A cause de cette présence qui se rapproche, Bunyip attend moins longtemps pour s'enfuir que lors des affrontements précédents. Tant qu'un personnage au moins continue l'incantation, il y a une chance cumulative de 5% par round pour que le monstre leur fasse compagnie au beau milieu de la bataille. Il va sans dire que si aucun dispositif de barrage n'est alors en place, il se peut fort bien qu'il parte dans le sens du courant.

Si la troisième fois les investigateurs réussissent encore l'exploit de forcer Bunyip à remonter en amont, ils désireront probablement voir l'issue de la poursuite, et ils le suivront vers la colline de la grotte. Arrivés là, ils voient brûler trois yeux rougeoyants : les Aborigènes ont allumé des feux, un sur chaque berge et un au sommet de la falaise. Ils sont là, le corps enduit d'ocre, tout à leur chant et à leur danse. Puis les investigateurs distinguent une forme indistincte qui se déplace avec une effroyable célérité, faiblement éclairée par la lumière palpitante des flammes. Les danseurs ne manifestent aucune peur lorsque la chose approche d'eux. Cédant à leur invite, cette dernière finit par se laisser couler dans l'eau qui l'attend, glissant vers le billabong souterrain. Mais juste avant de disparaître à jamais, la créature tourne la tête et, du fond de sa solitude, jette un ultime regard aux investigateurs, de son terrible oeil rouge. Le porteur du cristal saisit automatiquement le coup d'œil final de Bunyip, et il en va de même pour toute personne réussissant une réussite spéciale en Volonté.

Grand comme une tête d'homme, cet oeil immense, triste et sans âge est aussi humain que celui d'un calmar. A l'instant où leurs regards se rencontrent, les investigateurs concernés ont une vision qui leur semble durer des heures.

### La vision

Rien n'est visible. Rien n'a d'importance, excepté cet oeil brûlant et rouge. Ils sont alors attirés en lui, à travers lui, et ils voient la cité de Perth sur les rives du Swan, avec ses lumières qui brillent gaiement. Les lumières meurent, les constructions s'écroulent. La rivière est à présent le Birrarung qui roule ses eaux lentes. Le bush s'étend à perte de vue. Des silhouettes brunes et insignifiantes descendent près de l'eau pour chasser et boire. Puis, la végétation se convulse et se métamorphose, le profil du terrain se déforme et se plisse. Des formes colossales et terribles errent dans d'étranges forêts de conifères. Et cela encore se flétrit et se désagrége, et voici qu'il n'y a plus que le néant, et l'incandescence sans pitié d'un soleil rouge dardant sa brûlure jusqu'à ce que le sujet ne voie plus rien, hormis une sphère embrasée.

La vision s'évanouit alors, l'œil se ferme, Bunyip s'enfonce vers son nouveau rêve, et les investigateurs visionnaires se laissent choir sans vie, allégés de 1/108 points de SAN.

## Résolution

Bunyip disparaît aux regards de tous. Les Aborigènes chantent encore un peu, laissant mourir la dernière ride sur le billabong, puis ils font silence et se regardent, sourires blancs dans l'obscurité. Johnny hurle enfin aux investigateurs en contrebas : « Hey, boss ! Y'a de la bière ? »

Il se peut qu'à cet instant, les préoccupations immédiates des investigateurs aillent davantage à leurs camarades qui gisent à terre, victimes de la vision. Ces derniers reviendront aisément de leur évanouissement moyennant des jets en Premiers Soins. Si l'un des personnages sans connaissance a succombé à la folie (la nuit a été rude), celle-ci se manifestera, sa vie durant, par une appréhension obsessionnelle du temps : il aura peur des montres, des horloges, des calendriers, des questions au sujet du temps, des mots impliquant des concepts temporels, et même parfois du temps des verbes. Une question aussi innocente que : « Avez-vous l'heure ? » sera susceptible de le plonger dans l'angoisse et les sueurs froides.

Il y a maintenant deux questions secondaires à régler : les Aborigènes et les objets. Il est manifeste que les Aborigènes n'ont guère envie de retourner sous les verrous ; mais s'ils ne le font pas, les investigateurs pourraient avoir quelques problèmes. Johnny veut garder le cristal de quartz : après tout, c'est à sa tribu qu'il appartenait en premier. Voilà qui sera de nature à embarrasser les investigateurs s'ils ont emprunté l'objet au Dr Richards. Quant aux pierres de cérémonie, s'ils veulent les rendre, il leur faudra plonger pour les récupérer.

Lorsque ces affaires seront réglées, les investigateurs pourront rentrer à Perth (à moins qu'ils ne prennent la fuite, de crainte des poursuites légales qui les guettent s'ils ont laissé les Aborigènes dans la nature au lieu de les ramener en prison).

Si George Seton est toujours en vadrouille et continue à faire des victimes, les investigateurs vont être très choqués lorsqu'ils apprendront le prochain meurtre. Il leur faudra s'assurer pour commencer que Bunyip est bien immobilisé ; puis il leur restera à prendre la piste de George et le confondre... De son côté, s'il est arrêté, Seton revendiquera la responsabilité des meurtres, les ayant tous. L'affaire sera close.



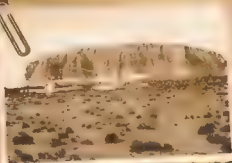
## DEUX FEROCES ASSASSINATS

### Les Masques de Nyarlath

### Australie



Deux Indiens, entraînent nos explorateurs vers une place  
qui passe par Port Hedland et Geraldton, avant  
de se rendre dans l'intérieur, où ils se rendent  
accidentellement. Les investigations ne peuvent confirmer  
ce qu'ils savent de l'expédition de... de... de...  
de la mer au Pacifique, sans venir à bout de l'activité  
des explorateurs vers le Nord Ouest de l'Australie.





Chine



# Table des matières

## 4-27 Chine

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Cadre & ambiance                 | 6  |
| Généralités                      | 6  |
| Présentation et Histoire récente | 6  |
| Géographie                       | 10 |
| Climat                           | 10 |
| Informations pratiques           | 10 |
| Vie quotidienne                  | 10 |
| Se déplacer                      | 12 |
| Sortir                           | 13 |
| Centres d'intérêt                | 20 |
| Les habitants                    | 20 |
| Shanghai                         | 21 |
| Hong Kong                        | 27 |

## 28-29 L'ordre de la Femme Boursouflée

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Interactions avec les investigateurs | 28 |
| Effectifs                            | 28 |
| Rates                                | 29 |
| Lieux de rencontre                   | 29 |
| Relation avec les autres cultes      | 29 |

## 30-75 L'aventure

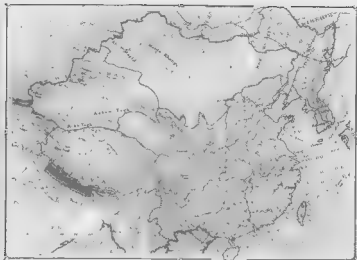
|                            |    |
|----------------------------|----|
| Fiche résumé               | 32 |
| Que devrait-il se passer ? | 34 |
| Visiter Shanghai           | 36 |
| Ho Fong                    | 38 |
| Le musée de Shanghai       | 47 |
| Chine Nouvelle             | 50 |
| Jack Brady                 | 53 |
| Le sanatorium de Hong Kong | 57 |
| L'île du Dragon Gris       | 58 |
| Pistes secondaires         | 68 |

## 76-80 Fausse piste

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| L'armoire à démons de Monsieur Lung | 76 |
|-------------------------------------|----|



One



• L'opéra d'où le grand Chuchou était venu pour la première fois et pourquoi les grandes écoles éphémères de l'histoire s'étaient enflammées. Je devinais, malgré les hésitations de mon hôte, le secret dissimulé derrière les Nuages de Magellan ou les révolutions globulaires et la terrible vérité que cache l'immémorable allégorie du Tao.

• H.P. Lovecraft. Celui qui Chuchotait dans les Ténébras

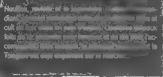
## La Chine

Nous sommes en Chine en ce début d'année. Voyage pour vos sens

- **Visuel, couleurs.** Le vert. Le vert des collines, le vert des plantations dans les terres, le vert des îles, doigts dressés hors du bleu de la mer. Ville-lanternes, routes en terre, et effluves aux idéogrammes artistiques.
- **Visuel, formes.** Les villes, une sorte de Londres saupoudrée de pagodes, de poteaux télégraphiques anarchiques.
- **Sons.** Des accents chantants au devant des voitures à bras, des klaxons et des trams qui carillonnent. Des cris de manifestants.
- **Odeurs.** Épicées étranges et inconnues, fleurs et au milieu de ces douceurs, les senteurs de la ville.
- **Toucher.** Tiède et saturé de moiteur qui ne semble pas déranger les natifs, mais fait s'éponger les coloniaux.

## Cadre & Ambiance

### Repas traditionnel chinois



## Généralités

### Présentation

La Chine abrite ce qui, près de cinq mille ans après ses débuts, constitue certainement la plus ancienne civilisation connue. Partie de la vallée du Huang He, elle s'est étendue vers les quatre points cardinaux pendant que ses occupants à sa tête, les dynasties Han, Tang, Qing (entre autres). Cette expansion n'est pas la tiens sans heurts, conflits armés, divisions, unifications, et même à deux reprises, des conquêtes étrangères (Mongols et Mandchous). Les années 20 sont les témoins du début de son déclin à travers les guerres de l'opium et les expansions coloniales occidentales.

Pays de traditions et d'inventions, elle a établi au rang de disciplines artistiques la gastronomie et la calligraphie ainsi que, bien entendu, les arts martiaux. Loin de nos habitudes occidentales, appréhender la Chine et les Chinois demande patience, écoute, et remise en question de nos codes de l'Ouest.

### Histoire récente

La Chine moderne est un sous-produit accidentel de la Première Guerre mondiale. Le traité de Versailles octroie généreusement tous les droits et possessions détenus par l'Allemagne dans la province de Shandong au Japon, un allié nominal. Mais la Chine fait aussi théoriquement partie des Alliés et cette marque de mépris galvanise les intellectuels chinois. Après les manifestations de Pékin le 4 mai 1919, l'agitation s'étend à tout le pays. Le mouvement du Quatre Mai voit naître le parti communiste chinois et ressusciter le Kuo-min-tang de Tchang Kai-shek. Ces deux partis vont devenir d'implacables ennemis et le demi-siècle qui suit verra la Chine déchirée par leur guerre fratricide.



Le « Paddy of the China »  
Fochow Road, Shanghai

En juillet 1926, Tchang Kai-chek conclut des négociations complexes en ordonnant officiellement l'expédition (militaire) Nord qui doit abattre les petits seigneurs de guerre locaux et unifier le centre et le sud de la Chine. L'expédition remporte un succès considérable et Tchang Kai-chek s'empare de Shanghai en mars 1927. De 1926 à 1927, une succession de batailles ravage tout le Kiang-sou, et des grèves générales paralyse Shanghai, Hong Kong et Canton. En 1927, Tchang Kai-chek s'en prend aux communistes et leaders de gauche et en exécute beaucoup. Certains ne s'échapperont de Shanghai que de justesse, Chou En Lai, par exemple, le futur numéro un de la Chine. La concession française, grâce aux arrangements entre officiels et triades, restera plutôt calme, au contraire de la zone internationale. La coupure d'électricité en juillet retournera la situation, les patrons chinois ne pouvant plus faire de business cessent de supporter les grévistes, et le mouvement finit par s'arrêter.

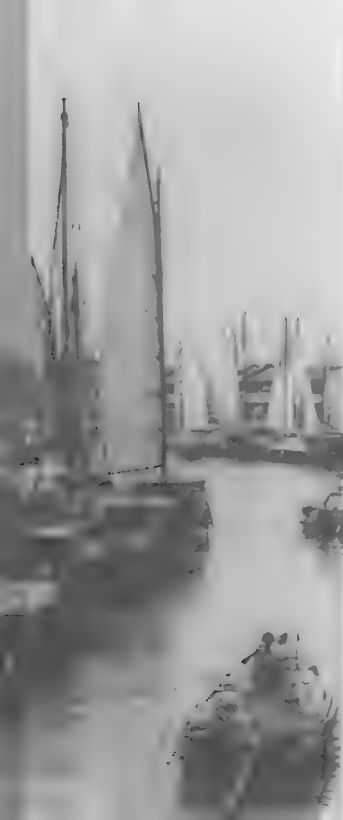
#### Une alternative au gouvernement

La pauvreté croissante, la surpopulation, l'absence d'opportunités et l'anarchie que connaît la Chine sous la dynastie Ching renforcent les structures familiales tradition-

nellement fortes et les associations privées omniprésentes. Ces associations sont à la fois club, compagnie d'assurance, caisse de retraite, parti politique, etc. Elles prétendent, en fait, fournir tous les services que l'on peut attendre d'un gouvernement moderne. Elles peuvent, à une époque, constituer une guilda de voleurs, devenir par la suite une puissante faction politique et appuyer enfin un gouvernement révolutionnaire. Les triades connues en Amérique ont évolué de façon semblable. En 1926, l'autorité du gouvernement central, qui n'avait jamais été très ferme, est définitivement brisée. D'innombrables chefs locaux et régionaux se disputent le pouvoir par la force. Dans le Shanghai des années 20, plus d'une centaine de cliques, factions et mouvements prétendent au pouvoir sans qu'il soit possible de deviner qui l'emportera.

#### Événements en 1925

- 11 janvier : Peking est occupé par les seigneurs de la guerre
- 20 ou 21 janvier : Traité soviéto-japonais de Peking : le Japon reconnaît l'URSS et lui restitue le nord de l'île de Sakhaline
- En janvier : IV<sup>e</sup> congrès du PC à Shanghai
- 23 février : Pou-Yi est évacué sur Tien Tsin (ville internationale)



- 11 mars : Décès de Sun Yat-sen à Pékin, à l'âge de 59 ans
- 12 mars : Le général Tchang Kai-chek, 38 ans, devient président du Guomintang en prenant la tête de la fraction modérée, et reorganise le parti. La veuve de Sun Yat-sen, Song Jeangling, rompt avec le parti de son mari et part pour l'URSS. L'armée du Kouo-min-tang compte quelque 40 000 hommes, et les communistes y sont nombreux
- 16 mars : Séisme : 3 600 morts
- 30 mai : Incident de Shanghai : de violentes émeutes éclatent à la suite d'un incident survenu dans une filature japonaise, au cours duquel un Japonais a abattu un ouvrier chinois. Dans le climat d'xénophobie qui règne depuis plusieurs semaines, des foules d'ouvriers chinois investissent les bâtiments étrangers, réclamant le départ des forces étrangères. Un officier britannique ordonne alors à ses soldats sikhs de tirer sur des émeutiers qui attaquent le poste de police. Onze manifestants chinois sont tués, Français, Anglais et Américains ont eu des blessures endommageant également de nombreuses victimes parmi leurs ressortissants : on avance le chiffre de 2 000 morts et blessés
- 31 mai : Création du Syndicat général de Shanghai, qui coordonnera les actions de grève durant trois mois
- En mai : Deuxième Congrès national du Travail, à Canton
- Mi-juin : Début de la grève de Canton-Hong Kong
- 20 juin : Les autorités britanniques de Hong Kong répondent à l'appel à la grève générale par le blocus de Canton
- 23 juin : Les fusiliers marins britanniques et français de Canton tirent sur la foule qui voulait envahir les concessions étrangères depuis leurs positions sur l'île Shamian, tuant 52 manifestants et en blessant 117
- 28 juin : Le comité central du Kouo-min-tang demande pour la première fois la démission de tous les « traités inégaux »
- En juin : Les émeutes contre les étrangers se propagent à travers tout le pays
- 1<sup>er</sup> juillet : Les héritiers de Sun Yat-sen établissent un gouvernement « national » à Canton
- 11 juillet : Dans une lettre, Hu Hanmin invite les « peuples du monde » à exiger de leurs gouvernements la résiliation des traités
- 19 août : Les autorités chinoises de Canton interdisent aux navires britanniques et japonais d'approcher ou de quitter les ports de la région
- 20 août : Liao Chung-kaï (Zhongkai), principal artisan de l'alliance entre le KMT et les communistes et directeur de l'Académie de Huabgu, est assassiné par un rival du Guomindag

- 12 novembre : Proclamation de l'état de siège. Le président Tchang Kai-chek démissionne.
- En décembre : La politique soviétique à l'égard de la Chine divise Staline et Trotski. Le premier fait confiance au Kuomintang alors que le second veut soutenir les communistes.

## Shanghai

- 11 au 22 Janvier : 4 congrès du Parti Communiste Chinois qui se tient dans la concession française (lieu d'origine de sa création en mai 1921).
- 12 Février : Une ouvrière de 12 ans s'endort à son travail dans une filature puis est battue en punition. Ceci démarre les premières grèves. 40 000 Chinois sont dans les rues.
- 15 Mai : Sept ouvriers sont tués lors d'un affrontement à l'entrée de leur usine fermée. Le 24, funérailles de Gu Zhenghong, décedé le 15, martyr de la ville. Le 30, soulèvement anti impérialiste qui dégénère en grève générale. La police britannique tire sur la foule.
- Juin : Grève générale de 3 semaines. Un million de grévistes paralysent la ville. A ce moment, il n'y a plus d'administration ouverte, les navires sont immobilisés, le téléphone est arrêté et les journaux non chinois ne sont plus publiés.
- 6 Juillet : Coupure d'électricité dans les zones chinoises décidée par le conseil municipal de Shanghai.
- 7 septembre : La police de Shanghai ouvre le feu sur une foule de 20 000 manifestants célébrant l'anniversaire de la signature des « traités inégaux » de nombreuses victimes sont à déplorer.
- 19 Novembre : manifestation antichrétienne.

## Hong Kong

- Juin : les grèves de juin et des événements dramatiques à Canton font que les ouvriers chinois quittent leurs emplois à Hong Kong. La grève va durer 16 mois pour se terminer en Octobre 1926. Pendant cette période, Hong Kong sera largement paralysé et l'économie locale ainsi que les transports souffriront de la perte de ces ouvriers.

## Personnalités de 1925

- Puyi (7/2/1906 - 17/10/1967), dernier Empereur de la Chine, est le dernier empereur de Chine. Il officie en tant que Empereur Xuantong de 1908 à 1912, et comme marionnette durant 12 jours en 1916.
- Tehang Kai-chek (31 octobre 1887 - 5 avril 1975), homme politique chinois et chef militaire - avec le titre de généralissime. Il devient chef du Kuomintang à partir du 12 Mars.
- Sun Yat-Sen, homme politique révolutionnaire, président de la République de Chine et chef du Kuomintang jusqu'à son décès le 12 Mars.
- Chen Duxiu, homme politique, Secrétaire Général du Parti Communiste Chinois et son fondateur en 1921.

## Shanghai

- Du Yuesheng, gangster, chef de la Bande Verte (Green Gang), le plus célèbre gang de Shanghai. Président de l'Association générale des commerçants.
- Huang Jintong, chef de la police chinoise de la concession française de Shanghai, membre de la Bande Verte (opium, prostitution, racket).
- Fienne Fiori, Chef de la garde municipale de la concession française, depuis

Nanking Road à Shanghai







Le carrefour entre Nanling Road et Soochuen Road, le plus animé de Shanghai

1919 et jusqu'en 1932, membre secret de l'Union Corée

- La Lisan, chef communiste du mouvement ouvrier
- Jean Fontenoy, directeur du « Journal français de Shanghai »

### Hong Kong

- Sir Reginald Edward Stubbs, 16<sup>e</sup> gouverneur de Hong Kong depuis 1919
- Sir Cecil Clementi, 17<sup>e</sup> gouverneur, conduit les négociations avec les responsables des grèves. Nommé en Novembre 1925

### Géographie

A cheval sur la rivière Huangpu, Shanghai se compose donc de deux parties distinctes, Puxi et Pudong (qui signifient respectivement « ouest » et à l'est du Pu). La ville s'est développée exclusivement à Puxi. L'avenue Nanjing (cinq kilomètres), la grande artère de la concession étrangère offre souvent dans sa partie ouest, près du fleuve, le spectacle d'une indescriptible cohue de piétons.

Shanghai est située dans un vaste delta, formé par l'embouchure du fleuve Yangzi Jiang qui se jette dans la Mer de Chine

orientale. Les basses terres qui se trouvent des deux côtés de la rivière sont composés de loess d'alluvions, qui est formé par les sédiments du Yangzi. Construit de boue, « l'union de canaux et de barrages le delta est l'une des zones les plus fertiles de Chine, et également son principal fournisseur de coton. La formation de la terre est probablement due au remplissage d'une ancienne partie de la mer, et les nombreuses petites montagnes sur les îles de la région étaient à l'origine de vraies îles. La formation du delta a permis à Shanghai, une ville portuaire à l'origine construite sur la mer, à 30 km à l'intérieur des terres.

### Climat

Contrairement à une croyance très répandue qui situe la Chine parmi les pays chauds, le pays offre une palette climatique d'une grande diversité : des hivers quasi sibériens au Nord aux moissons tropicales des étés méridionaux, en passant par toutes les nuances des climats tempérés dans l'empire du Milieu.

Pour Hong Kong ou Shanghai, même si les températures affichent parfois près de 10 degrés de différence, des voyageurs amateurs feront difficilement la différence tant l'hygrométrie de l'air est élevée. Au printemps et en automne, les températures sont douces et les plus acceptables. En été, le climat est lourd, parfois insupportable tant la chaleur peut être écrasante pendant la journée. La ville est enveloppée d'un long manteau gris et inondée par les eaux pendant la mousson.

### Informations pratiques

#### Vie quotidienne

##### Langue(s)

Voici une petite liste des langues, en plus de l'anglais, français et autres, pouvant être croisées dans ce chapitre :

- Cantonais : parlée dans le sud de la Chine
- Chinois
- Chinois Classique : forme traditionnelle de la langue chinoise écrite
- Coréen
- Hakka : parlée par les Hans en diverses provinces du sud de la Chine continentale et en divers endroits de l'Asie du sud
- Japonais
- Mandarin : parlée dans le nord et le sud-est de la Chine continentale
- Tagalog : langue parlée en Asie du Sud-Est
- Tibétain

##### Langage parlé

Dans la Colonne Interactives, l'anglais suffit largement aux questions du type « Où se trouve... ».

Climat moyen à Hong Kong et Shanghai

| Ville     | Mois         | Jan | Fev | Mar | Avr | Mai | Juin | Juil | Août | Sép | Oct | Nov | Dec |
|-----------|--------------|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|-----|-----|-----|-----|
|           |              | 19  | 24  | 28  | 29  | 31  | 31   | 29   | 27   | 23  | 20  |     |     |
| Hong Kong | T. moy. (°C) | 13  | 13  | 16  | 19  | 23  | 26   | 26   | 25   | 23  | 18  | 15  |     |
| Shanghai  | T. moy. (°C) | 4   | 5   | 8   | 12  | 16  | 21   | 26   | 30   | 26  | 20  | 14  | 8   |

À l'extérieur de la Colonie, les investisseurs doivent parler le mandarin ou disposer d'un guide/interprète. Éventuellement, ils peuvent se faire aider par des missionnaires, commerçants ou fonctionnaires.

Les conventions japonaises et chinoises placent le nom de famille avant le prénom. Ainsi Mu Hsien, le veuf érudite est aussi appelé M. Mu ; Mu est son nom de famille. De la même manière, le Capitaine Isogo Taro se prénomme Taro. Si les francophones utilisaient cette méthode, Jean Dupont s'appellerait Dupont Jean et les bureaucrates du monde entier comprendront l'avantage qu'il s'en donne les noms et prénoms dans l'ordre nécessaire à la mise en fiche.

### Langage écrit

Les idéogrammes écrits sont complètement indépendants de tout alphabet et leur écriture en caractère latin a toujours posé un problème. Dans cette aventure, les noms propres et noms de lieux sont transcrits suivant la méthode utilisée à l'époque (Wade-Giles), plutôt que dans leur transcription moderne (Pinyin). Le généralissime s'appellera donc Tchang Kai chek plutôt qu'en Jiang kai.

### Monnaie

Après l'invasion de la Chine par les puissances coloniales, les vates des guerres de l'opium, les traités signés n'ont pu donner au pays une unité nationale et ont donc eu pour effet de bloquer le commerce et de favoriser les échanges. Cependant, ceci ne se fit pas sans

mal, et plusieurs monnaies se succédèrent au titre de monnaie principale, aucune n'arrivant à s'imposer de manière durable.

En 1925, c'est le dollar mexicain qui sert de référence. Cette monnaie exportée d'Amérique centrale (le Mexique possédait de grandes mines) se composait de pièces à base d'argent. Le taux d'argent étant variable, il ne restera pas non plus très longtemps car la confiance des utilisateurs était limitée.

### Banque

La première banque étrangère à s'installer en Chine fut la **British Oriental Bank** basée à Bombay. En 1865, la **Hong Kong and Shanghai Banking Corporation (HSBC)**, est établie à Hong Kong, dix ans plus tard la plus grande banque étrangère.

Mais on y trouve aussi la **Deutsch-Asiatische Bank** (allemande), la **Yokohama Specie Bank** (japonaise), la **Banque de l'Indo-Chine** (française), et la **Russo-Asiatic Bank** (russe).

En 1905, la première banque centrale chinoise est fondée : **Bank of the Board of Revenue**, qui devient en 1908, la **Great Qing Government Bank**. Et en 1911, suite à la révolution, elle est convertie en **Bank of China**.

On peut noter aussi la présence de trois banques privées : **Xincheng Bank** (Shanghai), la **National Commercial Bank** (Hangzhou) et la **Ningbo Commercial and Savings Bank**.



Le siège de la Hong Kong and Shanghai Banking Corporation (HSBC) à Shanghai



### Forces de l'ordre

Les gardiens de la paix chinois sont polis et serviables. Les fonctionnaires et officiers chinois sont tous affiliés à un ou plusieurs seigneurs de la guerre, à des factions politiques, des bandits ou divers gangs et sociétés secrètes. Il n'existe aucun pouvoir central fort en Chine jusqu'à ce que les communistes affermissent leur emprise au début des années 50. La loi et la coutume ont perdu toute autorité et les patriotes, honnêtes gens, criminels et adorateurs ne respectent plus que le pouvoir personnel.

### Sécurité

Les mesures habituelles en Chine contre le vol et le banditisme sont de nature à stupéfier n'importe quel Occidental. Des murs nus et des portails renforcés cachent complètement les résidences des riches. Toutes les fenêtres sont protégées par des barreaux. Tout le monde emploie des gardes et des surveillants. Les entreprises commerciales les plus importantes et les plus rentables s'abritent derrière des façades misérables.

Au bureau, les riches banquiers sont moins bien vêtus que leurs employés. Les investisseurs devront y regarder à deux fois avant de devenir qui est puissant, qui est pauvre et qui cherche à passer pour ce qu'il n'est pas.

### Port d'arme

Etant donné les événements de Shanghai en 1925, le port d'arme est interdit par décret militaire. Seules les forces de police et les militaires ont l'autorisation d'être armés, toute autre personne peut être considérée soit comme un agitateur, soit comme une gêne - son armement pourrait être volé pour servir à tuer des Européens.

Cependant, si jamais un investigateur se fait attraper par la police ou par une pa-

trouille, un dessous de table lui permettra toujours de s'en sortir - à vous de décider du montant.

### Communications

Les rares téléphones publics se trouvent dans les administrations, les meilleurs hôtels et les entreprises prospères. On y trouve aussi un annuaire succinct.

Les services postaux et télégraphiques sont efficaces; les courriers coûtent moins cher qu'un timbre et sont plus rapides.

### Journaux

- **The China Press** (Shanghai, américain quotidien)
- **The Hong Kong Daily Express** (britannique)
- **The Hong Kong Telegraph** (britannique, du soir)
- **Le Journal de Pékin** (français, du matin)
- **L'Echo de Chine** (Shanghai, français, du matin)
- **L'Echo de Tientsin** (français, du matin)
- **North China Daily News** (Shanghai, 1864, britannique)
- **The Peking Leader** (américain, du matin)
- **The Peking and Tientsin Times** (britannique)
- **The Shanghai Mercury** (britannique, du soir)
- **The Shanghai Times** (britannique, du soir)

### Religion(s)

La Chine a vu se développer une religion polythéiste dont les dieux, d'origine locale ou importés, sont considérés comme des humains déifiés après leur mort, même quand manifestement leur biographie terrestre est une invention ultérieure au culte. Il n'existe aucun terme pour désigner l'ensemble des croyances et pratiques traditionnelles, ce qui contribue à entretenir la confusion quant à ce que l'on entend par « religion chinoise ». Seules les écoles spécialisées et leurs enseignements sont désignés globalement sous le nom de « taoïsme ».

On citera, en plus des religions apportées par les colons, le Taoïsme, le Bouddhisme et le Confucianisme.

### Se déplacer

Via les influences occidentales, les rues des villes sont chargées de tramways (320 en 1925), de bus et de taxis.

Mais le plus typique des moyens de transport est le pousse-pousse bien qu'il soit d'origine japonaise. Petite carriole à 2 ou 3 places assises, couverte ou non, ce véhicule se déplace à la force des jambes : course ou vélo. Il faut savoir qu'à partir de 1910, il decline face au tramway. Mais rien de tel qu'une poursuite en pousse-pousse dans de petites ruelles chargées d'étals.



## Sortir

### Théâtres

- **Le théâtre Yi Fu.** Un lieu dévoué pour les occidentaux amateurs d'art dramatique. Des troupes de réputation nationale y mettent en scène des pièces folkloriques animées ou le chant et la danse succèdent aux acrobates et aux bouffonneries. Les costumes et maquillages des artistes sont élaborés et représentent des personnages traditionnels. Des investigateurs ouverts d'esprit y passeront un moment distrayant et s'adressent à un public local conquis. On dit qu'il ne vaut mieux pas s'attarder près des coulisses, de nuit en début de soirée. Il s'y échange régulièrement des ardeurs hors du commun entre invités discrets. Ling Min l'ouvreur en sait probablement plus.
- **Le Grand Théâtre des Arts Classiques.** Un endroit prestigieux fréquenté par les occidentaux et la classe locale d'élite. Il s'y joue des pièces classiques de tradition européenne. Un endroit ennuyeux jusqu'aux entractes où l'oreille avertie pourra entendre les confidences d'alcôves les plus monnayables. Pour quelques dollars, l'employé du vestiaire - Qimlan - parlera aux curieux du trou dans le tableau qui est accroché dans le fumoir. Il est possible de se poster derrière la cloison dans un placard de léchage pour espionner incognito les discussions.
- **Le Vieux Théâtre.** Caché dans une ruelle historique, une troupe vieillissante y donne des représentations d'ombres chinoises à la tombée de la nuit. Une expérience féerique et revoigante à partager avec la marmaillade des familles du quartier. Les investigateurs occidentaux devraient faire particulièrement attention à leur argent pendant les représen-

tations. Un garnement affable se fait régulièrement passer pour un membre de la troupe et place les investigateurs à des endroits stratégiques où ses comparses détournent leurs victimes avec une habileté d'orfèvres. Certains ont même imaginé une méthode bien plus spectaculaire.

### Maisons de thé

- **Gu Yuan.** L'endroit donne une impression d'ancienneté apaisante. Chaque meuble et objet de cette petite maison a son histoire. Le jardin à ciel ouvert qu'on trouve dans la salle principale offrira un moment de détente et d'anonymat à l'investigateur. Le camphrier séculaire qui pousse là diffuse une odeur puissante. Son tronc est piqué de dizaines de petits messages énigmatiques. Chen et Mu, les propriétaires accueillent les visiteurs avec discrétion et servent un excellent Pu'er, une variété de thé rare et prisée.
- **Song Fang.** Cette maison de thé huppée est perchée près d'une cascade artificielle. Des musiciens traditionnels y jouent une musique légère sur leurs guzhengs. Le faste des dorures et des balcons extérieurs ont bon du mal à faire passer le goût du thé râpé et bon marché servi par les avars propriétaires. L'endroit offre tout de même un point de vue intéressant. Les investigateurs assisteront peut-être à une des querelles régulières entre le fils des propriétaires et Shan Shao, un mendiant qui refuse de quitter le coin de rue, prétendant que l'immeuble lui appartient.
- **La Vieille Maison de Thé.** La première visite dans cette maison de thé donne l'impression d'arriver chez l'habitant. La vieille maison de thé ne présente pas de décoration et le mobilier usé y est sommaire. L'endroit



reste très fréquenté et pour cause : on y sert plusieurs variétés de thé très prisées dont les aiguilles argentées, une spécialité de la province de Fujian au goût délicatement grillé. Lee Shen, un habitué est un chasseur d'un genre particulier (De trésors ? D'insectes ? De fantômes ? D'images ? De prime ? à vous de décider).

• **Rose House.** Une maison de thé sino-britannique. Les pâtisseries qui y sont servies attirent une clientèle d'épouses d'hommes d'affaires. La décoration dans les tons roses et les tapisseries murales asiatiques fleuries ont donné son nom à l'endroit. Les hommes y sont tolérés tant qu'ils demeurent sur la terrasse du rez-de-chaussée, juste à côté d'une placette où l'on peut observer les locaux pratiquer leur tai-chi-chuan matinal. La carte recommande avec justesse le thé au jasmin et la variété Globe Amaranth.

• **Yu Yan Jiang Nan.** Un lieu pittoresque qui attire principalement une clientèle de noctambules. Les lampions rouges qui envahissent l'endroit sont illuminés à la tombée de la nuit. La tréte de la Bande Verte s'y réunit parfois dans un salon privé. On y sert un Oolong de première qualité et plusieurs autres variétés réputées pour leur concentration en théine. Hikoo, un petit singe apprivoisé s'y promène en liberté sous l'œil protecteur de son maître, un vider mongol. Le charme de l'endroit ferait presque oublier les relents saurs de la poissonnerie voisine.

## Maisons de jeu

• **Lucky Star** 幸运星. Le tenancier, David Capron, est un Français qui a acheté son indépendance à prix d'or aux trétes du secteur. Malgré son handicap (il est bègue), il est très apprécié par les habitués de son établissement. Il a une mémoire des noms sans pareille, surtout lorsque le nom en question est inscrit sur l'ardoise du Lucky.

• **Tong Li.** Tong Li, le patron de l'endroit est un reconverti. A l'origine, sa maison de jeu était une école de Kung-fu. A la suite d'un incendie, une pénurie d'élèves l'a poussé à accepter une proposition d'affaire faite par la tréte de la Bande Verte. Son école transformée en triot de jeu est décorée de gravures martiales et d'armes blanches solidement fixées au mur. L'endroit propose des tables de Mah-jong, de dames chinoises et de dés. Tong Li travaille avec ses 4 frères. Ils ont toujours un souvenir de bagarre à raconter à leurs clients ou un moment pour relever un défi annuel dans la salle du fond.

• **Red Rock.** Un établissement peu fréquenté installé dans une ancienne boucherie. L'arrière-cour est aménagée pour des combats d'animaux. Parieurs, bookies et entraîneurs s'y croisent dans une ambiance survoltée.

Tous les combats y sont musés : chiens, coqs, poissons combattants, scorpions, et même scarabées. Di Filippo, un expatrié italien tient les rênes. L'homme, un beau parleur cruel, est un exécutant déconsidéré de la tréte de la famille Tang. Le lieu tient son nom d'une pierre féroce logée dans un mur de la cour, on la touche pour se porter chance.

• **Yugong Yishan.** Une des plus grandes maisons de jeu clandestines de Shanghai. Elle est localisée dans les entrepôts Wing Kong. L'endroit appartient à un propriétaire mystérieux et craint : Lo Pan. La superstition veut qu'on ne prononce jamais son nom autour des tables de jeu. Les petits ouvriers viennent y perdre leur salaire aux jeux les plus populaires. Ils sont encouragés par des entraîneuses expérimentées. Plusieurs tables d'échec chinois attendent les amateurs. Une urne en forme de dragon est disposée à l'entrée. Sans raison apparente, tous les visiteurs y glissent une pièce en rentrant dans l'établissement. De mémoire d'habitué, personne n'a jamais essayé de voler son contenu.

• **Chez Mim.** Une petite maison sous la protection de la Fédération Wo (une tréte). Les rabatteurs de l'endroit y ramentent une clientèle de marins, dockers et contrebandiers. L'endroit est une couverture pour le trafic d'opium et ses basses œuvres. Les clients ignorants sont guidés à l'étage où ils sont traités avec déférence par Mim, une hôtesse attentive aux moindres souhaits des joueurs fortunés. De nombreux policiers composent la clientèle régulière du premier étage.

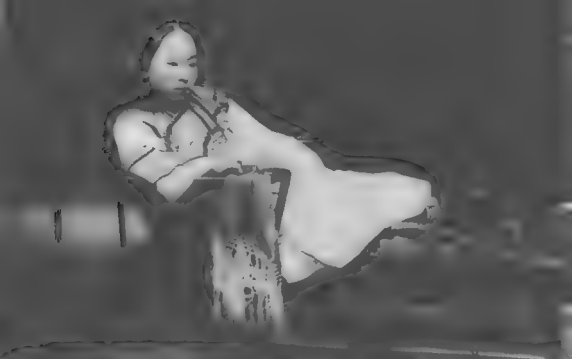
## Maisons closes

Note : à Shanghai les maisons closes sont surnommées « nids d'astécas » et les prostituées « poules sauvages ».

• **Mandara.** Une maison de tolérance installée dans un hôtel privé. Elle est fréquentée par une clientèle fortunée. Les services des lieux sont à la hauteur de leurs tarifs. Plusieurs suite aux noms évocateurs promettent des expériences toutes particulières. Les chambres de la terre, de l'or, de feu, du bois et du feu. L'endroit embaume en permanence une odeur de parfum capiteux.

• **Chi.** Les habitués de la rue Tanpei savent à quoi sont destinés les pousse-pousse à capton mauves qui y attendent. Chi est un service très particulier de prostitution. Chaque pousse-pousse est marqué du surnom d'une prostituée (lys fleur, voile de soie, caresse de brise etc.). Lorsqu'un client prend place dans l'un de ces pousse-pousse, le tireur récupère la femme en question avant de se rendre à la destination convenue. Les tireurs sont aussi des protecteurs qui n'hésitent pas à faire usage de la force. Le pousse-pousse marqué « nénuphar » correspond aux services d'un travesti.

• **Pu La Hotel.** Un bordel discret fréquenté par les matelots. L'endroit idéal pour recruter



ter un équipage ou contracter une maladie vénérienne. Les tenanciers sont une famille venue de Manchourie pour faire fortune dans la confection féminine. Les vicissitudes les ont mêlés aux affaires de la Triade de la Bande Verte. La décoration des lieux imposée par la mère Li affiche un goût prononcé pour les perles. Dans la salle d'accueil, des lampions portent chacun le nom d'une fille de la maison. Tao Hsien, le grand père de la famille s'y connaît lorsqu'il s'agit de recoudre une blessure au couteau.

10. ENTRE LES MURS D'UN PÉRIE

- **White Tiger** L'endroit est close traditionnelle et respectable, gérée à l'ancienne par Madame O'tool, une Chinoise veuve de capitaine irlandais. On raconte que la patronne peut répondre aux demandes les plus exigeantes en dénichant n'importe quel type de fille en quelques jours, sur description et moyennant finance. Traite des femmes ou réseau de prostitution international ? Personne ne semble s'intéresser au fin mot de l'histoire.

#### Fumeries d'opium

Note : à Shanghai, les fumeries d'opium sont surnommées « nids d'hommes ».

- **L'Empereur jaune.** L'établissement est installé dans la cave morte d'un restaurant crasseux où ne dîne jamais aucun client. On accède à la fumerie par un escalier en pierre. Une trappe dérobée permet de fuir en barque par un canal. Dans la salle du restaurant, un quinquagénaire aveugle

semble attendre nuit et jour, assis à une table. Il s'agit de Victor Ollister, un Anglais mystérieux dont la vie a basculé lors d'une expérience tragique en rapport avec le Mivih.

- **Le Cargo.** Cette fumerie d'opium est installée sur une péniche amarrée près de la ville chinoise Kuan-Yin Sun, son précédent propriétaire l'a perdue au jeu contre un américain nommé Tom Morello. On dit que Morello a migré en Chine pour fuir un procès fédéral. Sa manière de faire rappelle celle d'un policier. Pour l'heure, le Cargo change de mouillage toutes les nuits sans jamais s'éloigner de S1 au 210 et de sa clientèle. Kuan Yin veut sa revanche et il est en train de s'organiser. Pendant ce temps, le nouveau propriétaire casse les prux et rabêche à qui veut l'entendre que la qualité de l'opium à bord promet une « croisière nocturne première classe ».

- **Mrs. Long.** Ce salon de massage dispose d'un grenier tranquille où les clients peuvent se détendre en consommant de l'opium. Un passage habilement dissimulé mène dans l'habitation voisine où habite Mrs. Long. La femme est veuve, indécemment riche et profondément misanthrope. Elle ne se pare de son sourire qu'au moment d'encaisser. Mrs. Long trempe dans un réseau d'enlèvement à destination des Philippines. Des kidnappings sont ponctuellement organisés dans son établissement avec sa complicité.

- **Le Lotus Bleu.** Sous des apparences de club privé, on y découvre une fumerie

d'opium cosy à la décoration criarde, et au personnel chinois aussi dévoué que discret. En réalité, le Lotus Bleu est une couverture pour un groupe activiste japonais aux objectifs difficiles à déterminer. La cave de l'endroit dissimule leur quartier général.

## Hôtels

- **Four Seasons.** Un hôtel de luxe construit au cœur de Shanghai. La réputation de ses services et de son confort n'est plus à faire. L'établissement est doté de piscines, de saunas, de salons privés de massage, de salles de réunion, de salle de conférence, d'un dancing, et d'ascenseurs. L'endroit est un point de passage régulier pour les espions anglais et japonais.
- **Jin Jiang Hotel.** Un hôtel de standing dans lequel un casino a été installé. L'endroit est sous contrôle de la Fédération Wo (une triade), mais la convivise de Du Yuesheng, la « tête de dragon » de la triade de la Bande Verte promet des règlements de compte explosifs dans les jours ou semaines à venir. Tout ce petit monde ignore-t-il que l'endroit est, depuis peu, fréquenté par des policiers en planque ?
- **May Kin.** Un hôtel modeste géré par les Kin, une famille de huit personnes. Recommander aux investigateurs qui ne trouveront pas inconvenant de se faire gourmandiser lorsqu'ils rentrent trop tard ou de se faire offrir des pâtisseries et un verre de liqueur médicinale lorsqu'ils éternueront trop fort dans leur chambre. Restez une semaine, les enfants vous emmèneront allumer des pétards sous le

fautail du voisin, restez un mois, les grands parents vous confieront leurs secrets de cuisine. Chez May Kin, les départs se font souvent dans les larmes.

- **Villa Taiyuan.** Hôtel à l'architecture coloniale, la villa Taiyuan est construite dans un jardin tropical. L'endroit ne propose que des suites hors de prix. Les tarifs s'expliquent par la discrétion et le dépaysement offerts par les lieux. En plus des services traditionnels d'un hôtel de luxe, la villa Taiyuan pose un service de sécurité expérimenté qui veille à ce que sa clientèle ne soit pas importunée. Si ces richesses vous apparaissent que le service d'ordre est formidablement efficace, la réputation de l'endroit pourrait en pâtir. En effet, faudrait-il rester en vie assez longtemps pour relater l'information.

## Restaurants

- **Shu Tian Ge.** Un restaurant prisé pour ses célèbres mapo doufu, une spécialité à base de haricots et de porc. On n'y obtient rarement une table sans avoir réservé. La clientèle est principalement chinoise. L'établissement est d'une propreté irréprochable. La carte propose de déguster un caramel de vin en dessert. Tous les habitués connaissent la farce attachée à cette commande : espérons que nul investigateur n'en fasse les frais. Autres spécialités : les « Boulettes de porc en forme de perles ».
- **Dragon of the black Pool.** Un petit établissement principalement réputé pour la personnalité du patron. « Egg » Shen est un chinois plein de sagesse et de malice. Proche







de la soixantaine, il a souvent l'habitude d'exprimer ses pensées par proverbes et dictons populaires. C'est également un occultiste érudit qui met parfois son savoir au service de la bonne cause. Cheng Pai, son cuisinier, sert des spécialités à base de porc braisé en sauce et d'herbes fraîches. Autres spécialités : le « pigeon braisé de Huangshan ».

• **Chow.** Un restaurant à peine remarquable depuis la rue. Il sert probablement les meilleures nouilles chinoises de la ville. Chow est hélas un amant à malchance double d'un joueur et triple d'un flambeur invétéré. Sympathiser avec lui promet de rocambolesques expériences. Spécialités : les nouilles tirées (à la technique de confection spectaculaire).

• **Xin ji shi.** Un grand restaurant installé à côté d'un parc de la ville. Ses terrasses étagées lui valent parfois le surnom de « bonne rizière ». On y déguste d'excellents Dim Sum et de succulentes soupes. Des acrobates et des musiciens itinérants viennent régulièrement s'y donner en spectacle. Autres spécialités : le « poulet du mendiant » (un plat réputé où un poulet est enveloppé dans des feuilles de lotus et cuit au four dans un pain d'argile).

• **Tian Tian.** Un restaurant mémorable tant par la richesse et l'opulence des mets servis que par le spectacle donné par l'équipe de cuisine. Tian, le chef, est un colosse souriant de près de 180 kg. Sa personnalité joviale et extravertie sait séduire les clients les plus renfrognés. Ses maitrises et serveurs ont développé un style de cuisine et de service spectaculaire mêlant acrobate, jonglerie et équilibre. La nourriture à base de viandes grasses et de riz frit est très copieuse, la peau de l'animal étant servie grillée ou flambée avec des galettes et la carcasse préparée en soupe. Autres spécialités : le « porc en forme de tête de lion », les « Pains farcis à la pâte dure remplie de porc » (des bouchées garnies à la vapeur, remplies de soupe).

• **Le Jardin d'hiver.** Ce restaurant est ouvert nuit et jour, toute l'année. On y sert des plats simples et goûteux. Ils sont tous accompagnés de nouilles épicées au piment rose. Un grand aquarium marin sépare la salle principale. Des variétés de méduse y sont préparées devant le client. Spécialités : le « poisson entier à la vapeur », les « crevettes aux noix ».

• **D'autres lieux notoires :** le Vénus Café, le Majestic Café, le Palais Café.

## Dancings & Cabarets

• **Lady Xuan.** Le Lady Xuan est un dancing à la mode construit sur deux étages avec des balcons intérieurs qui donnent sur une piste de danse centrale. La recette de son succès est simple : stars et alcool. Les frères Wong qui gèrent l'établissement invitent régulièrement les vedettes du show business américain et les célébrités chinoises pour un happening au Lady Xuan. Le nom du dancing est un hommage à la chanteuse popu-

laire Zhou Xuan dont on dit qu'elle aurait eu une aventure avec l'un des frères Wong. Un trafic bien rodé approvisionne le bar en alcools rares, principalement venus d'Europe et revendus à prix d'or à la jeunesse dorée de Shanghai. Les « hôtes de danse » savent y faire pour faire monter la température. Walter Cox, un des barmen, est un vétéran de la Grande Guerre. Il pourrait bien être une connaissance d'un investisseur.

• **China Doll.** Le China Doll est une bazarerie locale pour l'habitant chinois. Il s'agit d'un cabaret très populaire dans le milieu des femmes féministes de la concession. Particulièrement fréquenté par les flappers, les aventurières et les femmes en quête d'indépendance, on y danse autant qu'on y débat. N'allez pas croire l'endroit vertueux. Sur fond de musique assourdissante, les vices des années folles y sont accessibles pour tous ceux qui n'ont pas froid aux yeux. « Jive, Gin et Jazz » est la maxime des habitués. Le China Doll est également connu pour ses bagarres et descentes de police.

• **Le Cercle Sportif Français (ou « CSF »).** Situé dans la concession française, ce club est le plus cosmopolite et couru de la haute société. Lorsqu'on y a ses entrées, il est possible d'y danser jusqu'à deux heures du matin. Les larges pistes de danse de l'immeuble sont situées sur son toit, au milieu d'un jardin d'agrément et au premier étage, dans une luxueuse salle de bal. La clientèle est majoritairement française mais les fondateurs du Cercle Sportif encouragent l'ouverture et l'hospitalité envers les étrangers.

• **Cotton Club.** Un endroit principalement fréquenté par les danseurs amateurs et professionnels. Des compétitions amicales y ont lieu tous les week-ends. Le tarif d'admission pour les non-membres est assez élevé pour décourager les piliers de bar ou les troubles fêtes. On y danse le Charleston sur des airs de Swing, mais aussi des influences moins connues comme le Balboa ou le Texas Tommy (dances en 8 temps) et le Black Bottom (pas sautillés). N'allez pas lever la main pour appeler un serveur, c'est le geste convenu pour lancer un défi à la personne qui croise votre regard.

• **Club Obi Wan.** Ce bar cabaret est situé dans un quartier louche. Paradoxalement, ses alentours sont toujours d'un calme exemplaire. L'influence de la Triade de la Bande Verte explique cette situation. Lao Che, le patron de l'endroit est un lieutenant de la célèbre triade. Il tient le quartier d'une main de fer. Le cabaret est un lieu de standing fréquenté par la classe bourgeoise de Shanghai. L'ambition de Lao Che est de faire du club une scène incontournable pour le music-hall américain. La dernière revue ne lui donne pas satisfaction et il souhaite remonter un spectacle avec une meneuse de talent. Pour-quoi pas Willie Scott, la seconde danseuse ?

• **D'autres lieux notoires :** la salle de bal Ste Anne, la salle de bal de Vienne.



### Triépois

- **La Maison Rouge.** La maison rouge est une gargote à marins crasseuse. Il n'est pas rare d'observer des clients en ouvrir la porte avant de faire demi-tour. On n'y rentre que pour le travail ou les relations. La bière y est infecte, seuls les habitués lui trouvent une « saveur nostalgique ». Les importants qui s'égarent à la Maison Rouge seront sortis sans ménagement ou railles ouvertement. Le tenancier au fort accent germanique se fait appeler « Von Schockolt », personnel ne connaît les détails de sa vie hormis la manière dont il a perdu son œil droit à la guerre. La planche gravée en allemand, accrochée au bar, au-dessus de l'affreuse trogne du patron dit « passe ta goutte et bois sec ».
- **Le Dragon Rieur.** Un repaire de comploteurs et anarchistes en tout genre. L'accueil y fait l'effet d'un blizzard au mois d'août. Les nouveaux clients sont épiés en permanence et laissés dans leur coin pendant plusieurs semaines s'ils ne sont pas présentés par un client régulier. La police a fait fermer le pré-

cédent bar du propriétaire qui était baptisé le « Dragon Triste », le nouveau nom a été choisi en signe de défi aux autorités.

- **Beni.** Ce bouge a été ouvert par Ben Swanson, un ancien chasseur désargenté. Son ex-femme l'a laissé sans un sou et alcoolique avec le seul réconfort de sa collection de trophées. Les nouveaux clients sont bien accueillis tant qu'ils sont disposés à écouter une des nombreuses histoires de chasse du patron. Les trophées de chasse et de pêche les plus insolites recouvrent les murs et une partie du plafond. L'odeur douceâtre des animaux empuilés donne l'impression d'une personnalité propre qui suit les clients, chatouille leurs narines et rentre avec eux, serrée contre leurs vêtements. Le phacochère qui sert de cible à flechettes est surnommé « cinq pattes ». Lorsqu'on demande pourquoi, l'interlocuteur change généralement de sujet après avoir lancé un regard vers le patron.
- **Le Maoming.** Le Maoming est installé au raz du fleuve, dans un quartier pauvre. Ses cuisines comptent plus de rats que de clients. Ça ne semble pas être un problème pour les habitués qui ne viennent pas pour manger. Lorsqu'on vient au Maoming c'est pour deux raisons : soit pour demander une information à Mao Ming, la tenancière chinoise aux formes gangan-ruesques, soit pour boire un « Maoming Special ». Les infos de ce barman se passent contre dollars ou contre service. Le breuvage est une décoction alcoolisée de plantes aux vertus très spéciales qui bouillonne toute l'année dans un chaudron de l'arrière-salle. Mao Ming assure le service avec ses deux gaillards de fils. Tous trois veillent jalousement sur leur recette.
- **Caridade.** Les prix de la Caridade défient toute concurrence, on peut y faire un repas correct et y boire tout au long de la nuit en échange de quelques pièces. Le tenancier, Victor Manuel Pedrozo est un moine défroqué venu du Portugal. Son tripot résiste, années après années à l'influence des tristes. Après quelques belles cicatrices et nombre de compromis difficiles à digérer, Victor a finalement négocié sa tranquillité. Du Yuecheng, la « tête de dragon » de la triade de la Bande Verte lui a offert un arrangement aussi secret qu'inavouable.

## Centres d'intérêt

### Les habitants

Contrôle et population ne vont pas nécessairement de pair. En 1923, sur un total de 1,6 millions d'habitants, Shanghai compte à peine plus de 20 000 étrangers et la plupart sont japonais. (Par comparaison, plus du dixième des 850 000 habitants du Caire sont étrangers.) Ici, les patrons peuvent très bien être européens, japonais ou américains, mais tous les autres commerçants, pousse-pousse, ouvriers, professeurs, avocats sont chinois.

La présence occidentale en Chine est renforcée par divers Européens ou Américains de passage, touristes, représentants ou vagabonds sans domicile fixe (Jack Brady en est un). Le statut, la sécurité et les avantages commerciaux qu'offre la Colonie Internationale attirent aussi nombre de Chinois fortunés parfois convertis au christianisme. La Chine est ruinée et même les étrangers aux revenus modestes peuvent y vivre comme des princes. Des millions de Chinois travaillent pour rien et leur production se vend à peine au-dessus du prix de la matière première augmentée du bénéfice de l'entrepreneur. Nombre d'étrangers préfèrent rester en Chine alors qu'ils pourraient prendre leur retraite chez eux. À Shanghai, et dans presque toute l'Asie, les étrangers les plus pauvres ont des domestiques et les plus riches des palais.

## Shanghai

### Présentation

#### • Le Paris de l'Orient, la Venise de l'Asie...

Shanghai n'était qu'une petite île anodine du Kiangsu jusqu'à ce que le traité de Nankin (1842) entérine les pirateries britanniques de la Guerre de l'Opium et l'ouvre au commerce international. Les représentants britanniques et américains prirent alors possession de certaines zones contigües à la ville chinoise, des zones extraterritoriales où la loi chinoise ne s'exerçait plus. Elles furent d'abord connues comme les concessions et reçurent plus tard l'appellation de Colonie Internationale.

La concession française, située entre la zone britannique et la vieille ville chinoise n'a jamais été formellement intégrée (Quand le Japon acquit par la suite une petite concession dans Shanghai, l'opinion publique chinoise réagit violemment à cette occupation supplémentaire qui paraissait un pillage renouvelé de l'Empire du Milieu).

Les citoyens des pays signataires ne pouvaient pas être jugés par les lois chinoises, qu'ils se trouvent ou non dans les concessions. Plus tard, d'autres concessions ont encore été arrachées à une Chine impuissante, mais les trois zones contigües française, britannique et américaine constituent toujours le cœur financier et industriel de cette cité en plein développement.

#### • Ville de plaisirs...

C'est alors une ville de tous les plaisirs sans repos ni sommeil : on y alterne activité industrielle intense et longues nuits dans les restaurants à la mode, les clubs chics, les tripots et maisons closes. Une prospérité sans borne cautionnée par les concessions étrangères qui en font un pôle international, une cité autonome, une zone franche entre Chine et Occident.



### Géographie

Shanghai est bâtie sur le delta du fleuve Yangtze-Kiang, près du Grand Canal et du nouveau réseau de chemins de fer. Le paysage, des dépôts d'alluvions, est terriblement plat. Des digues et levées de terres protègent des crues, des marées et des tempêtes. Tout drainage est presque impossible. C'est une ville basse. Seuls les plus grands bâtiments comptent plus de deux étages. Le sol est à peine au-dessus du niveau des eaux. L'alimentation en eau potable et l'évacuation des déchets posent constamment problème.

Tout le monde se plaint de la chaleur et de l'humidité en été et en automne. Le climat est un peu celui de la Nouvelle-Orléans, plus humide l'été (7 à 13 cm de pluie par mois) et plus sec l'hiver. Les typhons surgissent de la Mer de Chine pendant l'été et l'automne, comme les ouragans du Golfe du Mexique.



The Bund à Shanghai

### Arts & Architecture

La période est profondément marquée par les différentes occupations. L'identité culturelle de la ville se façonne : c'est l'âge de l'essor des arts, cinéma, théâtre. Les étrangers façonnent les rues à leur goût, mêlant les styles néogothique, classique, victorien, Art déco... La chanteuse et actrice Zhou Xuan est sans doute la figure la plus emblématique de cette période.

### Lieux d'intérêt et curiosités urbaines

- **Les métiers de rue** : Les avenues de Shanghai fourmillent d'activité en tout genre. Vos investigateurs s'habitueront rapidement à croiser des tireurs de pousse-pousse et des cireurs de chaussures. N'hésitez pas à leur faire découvrir des professions bien plus insolites et pittoresques.
- **Les restaurants de rue** sont légion, ils pullulent dans les rues commerçantes et vendent tout ce qui peut se manger ou boire, en faisant peu de cas du nombre de pattes de l'origine ou de

l'âge de l'animal concerné. En général, on conseille de ne manger que ce que les Chinois locaux consomment.

- **Les vendeurs de souvenirs et de breloques** se rencontrent aux points touristiques incontournables.
- **Les masseurs de rue** sont appréciés pour leur compétence en médecine chinoise, les masseurs aveugles sont les plus prisés.
- **Les chasseurs de rats ou de cafards** sont souvent recrutés par des restaurants ou des hôtels. Ils recourent très peu aux moyens chimiques, leur préférant les pièges ou une authentique arbalète à rats.
- **Les nettoyeurs ou cureurs d'oreilles** exercent une profession oubliée. Ils travaillent même la rue avec de petites vrilles, tampons et lancettes de fabrication personnelle.
- Certains **tatoueurs de rue** proposent des tatouages à l'eau. Il ne s'agit pas forcément d'escrocs. La superstition prête à ces tatouages une influence mystique temporaire, fonction du motif réalisé.



Restauranti de rue



SHANGHAI

HONGKONG RIVER

WESTERN DESERT

CENTRAL DESERT

FOOTING

SHANGHAI

AT

### OUTLINE PLAN

SHANGHAI

PUTUNG POU TONG

Les Entrepôts de Ho Fong

## Les Entrepôts de Chine Nouvelle

Lin Tang-yu





- Les **apothicaires itinérants** travaillent souvent avec de longs étals qu'ils remplient et juchent sur leur dos avant de changer de quartier
- Les « **aplatisseurs de canards** » exercent leur art à proximité des restaurants et des marchés, leurs prestations sont recherchées par les cuisiniers et epicuriers fins.
- Les **arracheurs de dents** attendent directement leurs clients affligés devant les portes des hôpitaux ou des offices de médecins.
- Les quartiers pauvres ont leurs « **rapidécureurs de haillons** ». Les sans-le-sou et les infirmes sont condamnés à mendier et forment quasiment un corps de métier à part entière. Certains sont délibérément placés dans les rues par de cruels usuriers.
- Le commerce et le dressage des animaux vivants sont également courants, tout spécialement lorsqu'il s'agit d'oiseaux. Par exemple, les dresseurs de merles compétents exercent un métier rare et recherché.
- Les **jongleurs, musiciens, chanteurs, acrobates et contorsionnistes** assurent le spectacle aux alentours des places et des parcs en échange de quelques pièces et applaudissements.
- Les Chinois recourent parfois à des **jetteurs de sorts itinérants** pour résoudre leurs problèmes moyennant un bon repas ou une offrande en or.



### Le cynodrome et l'hippodrome

Ces deux édifices imposants sont tous deux localisés dans la concession française. En tant que références typiquement étrangères, ils symbolisent pour certains la domination des occidentaux sur la ville. Les courses de levriers et de chevaux drainent une clientèle abondante. Sur l'herbe des circuits de course, de grandes joies et de profonds malheurs se jouent chaque jour.

Le cynodrome est le théâtre d'un cache-cache silencieux entre un gang de pick-pockets très discrets et d'inspecteurs de police français en civils, gare aux investigateurs qui seraient pris en chasse par un des deux groupes. Le professeur Seyler est le vétérinaire en chef. Il habite dans une dépendance du cynodrome. La nuit, les personnages pourront peut-être le croiser dans la ville, à la recherche d'animaux errants. Une fois sa fourgonnette remplie, il s'enferme pendant des nuits entières dans son laboratoire où il mène des expériences qui, selon lui, pèseront dans le destin de l'humanité.



Dans l'hippodrome, une bande de gamins a mis en place une escroquerie plutôt habile. L'un d'entre eux attire l'attention d'un adulte isolé pour lui faire croire qu'il a perdu ses parents. Il conduit ensuite sa victime jusqu'aux autres vauriens qui rackettent l'âme charitable en la menaçant de la dénoncer pour rapt d'enfant ou attentat à la pudeur. La tour de l'hippodrome offre une vue imprenable sur le centre-ville, les décourvés ruinés par un pari de trop montent parfois à son sommet pour leur sortie de scène.

#### Une association-aide de jeu Le Green Gang (qīng bāng)

La Bande Verte, « famille » plus que société secrète criminelle née à Shanghai fin XIX<sup>e</sup>, contrôle, dans les années 20, la presque totalité des activités criminelles de la ville (dont le marché de l'opium, le jeu et la prostitution). Les hommes d'affaire à « terre » sont les principaux intermédiaires pour les transports fluviaux, le marché de denrées telles que riz et sel.

Que ce soit pour disperser des manifestations, avoir la mainmise sur un quartier ou s'intéresser à des occidentaux un peu trop curieux, vous avez là une force de frappe discrète, historique, et efficace, si vous êtes vraiment en manque de bâtons à placer dans les roues de votre équipe.

#### Hong Kong

Cette colonie britannique montagneuse est coincée entre la mer de Chine méridionale et la Chine (province du Guangdong). Son cœur économique et politique est formé par l'île de Hong

Kong et la péninsule de Kowloon qui ne représentent que 10% de sa superficie. Le reste du territoire se compose de plus de 200 îles de toutes natures (forestières, montagneuses etc.) dont Lantau est la plus vaste avec ses 150 km<sup>2</sup>.

La voie maritime est la plus commode pour se rendre dans la concession Hong Kong évoque la ville de Shanghai tout en accentuant ses aspects coloniaux. C'est une cité cosmopolite constamment en effervescence. On y parle le cantonais et l'anglais. L'empreinte occidentale est perceptible dans les îlots d'habitations délimités par des avenues aérées aux bâtiments blancs et aux devantures stylées. Les contrastes urbains marqueront le visiteur : en s'éloignant un peu du centre, il découvrira des quartiers d'habitations historiques plus tassés, puis de petite ruelle pittoresques où le linge sèche aux balcons entre les enseignes des boutiques. Plus loin, un espace vert annoncera un bâtiment administratif anglais aux marbres éclatants.



# L'ordre de la Femme Boursoufflée

## Adorateurs de l'ordre de la Femme Boursoufflée

(Figurants)

En dehors des hybrides, les adorateurs humains sont de purs produits de vos migrations quand il s'agit de films asiatiques avec méchants sadiques et sourires de façade. De petite taille, souvent en groupe (on ne distingue que rarement le groupe de premier abord dans une rue mais finalement, s'il y a du grabuge, toute la rue semble être montée contre vous !), leurs habillements vont du style européen lapo-à-frail avec costume blanc, chemise noire et chaussures blanches, aux traditionnels costumes sombres avec veste boutonnée, petit courent-chef.

Il en existe de 3 types :

- L'homme de main de Ho Fong
- L'adoneur des rues
- L'hybride Profond

### L'homme de main de Ho Fong initié prêt à tout

Des méchants de films de kung-fu, sadiques, lâches et fanatiques : le chef, l'espion russe, le bouc émissaire.

#### Niveau : ordinaire

(cf. tableau, p. 306 de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | +2 |
| Points de Vie | 12 |
| Santé Mentale | 0  |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                    |     |
|--------------------|-----|
| Senior Maître Fong | 65% |
|--------------------|-----|

#### Compétences

|                  |     |
|------------------|-----|
| Adresse          | 60% |
| Bataille         | 25% |
| Chant            | 25% |
| Discrétion       | 45% |
| Mythe de Cthulhu | 98% |
| Navigation       | 10% |
| Négociation      | 20% |
| Savoirs occultes | 05% |
| Vigilance        | 65% |

#### Langues

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Langue maternelle     |     |
| Mandarin ou Cantonais | 60% |
| Anglais               | 15% |

#### Combat

|                    |     |
|--------------------|-----|
| Faiblesse du Culte | 60% |
| Dégâts 1D4+3       |     |
| Je s'bat'en court  | 60% |
| Dégâts 1D4+2       |     |
| Bugare             | 65% |
| Arts martiaux      | 40% |

太  
月  
半  
女  
人

## Interactions avec les investigateurs

Comme pour l'Australie et le Kenya, ce chapitre risque d'être un final. De toute façon, il est truffé de groupuscules alliés et ennemis donc vos investigateurs vont se sentir constamment surveillés... et c'est le cas. Mais par qui ?

## Effectifs

- Le Grand Prêtre est Ho Fong, un riche importateur de Shanghai. Pour plus de détail sur Ho Fong, voir son descriptif dans le casting des ennemis page 38, ainsi que le descriptif de sa maison dans le chapitre qui lui est consacré page 42.

- L'ordre recrute exclusivement des Chinois. Les sbires du culte ont mauvaise réputation, même au sein du milieu criminel pourtant cruel et bien fourni de Shanghai. L'ordre de la Femme Boursoufflée est aussi plus ou moins connu des groupes clandestins gauchistes et nationalistes en plein essor.

Les tuniques de cérémonie sont en soie noire et jaune, taillées très amples pour contrefaire les formes opulentes de la Femme Boursoufflée. Tous les adorateurs portent le tatouage du culte sous l'aisselle gauche, les idéogrammes chinois correspondant à « la Femme Boursoufflée ».

L'arme rituelle du culte est une faucille utilisée pour lacérer le tronc des victimes avant de couper leurs membres. Les armes à feu sont rarement employées.

Provenant des rapports qu'il entretient avec des colonies de Profonds, l'Ordre compte dans ses rangs, nombre d'hybrides.

Enfin, le culte possède quelques Shoggoths, qui sont contrôlés par des sortes de dresseurs, les Shoggoth-Twsha, décrits ci-après. Concernant les Shoggoths eux-mêmes, vous pouvez vous référer au livre des règles de *L'Appel de Cthulhu - 6<sup>e</sup> édition* page 232. Les Shoggoth-Twsha sont décrits page 68.

Sir Aubrey Penhew est l'invité du Culte, pour le compte duquel - et surtout de Nyarlathotep - il gère les moindres détails de la réalisation de la fusée pour le Grand Rituel.

## Rites

Ils ont tous lieu sur l'Île du Dragon Gris.

### Les rites de mort

Ces rites se déroulent une à deux fois par mois. Après des heures de chants frénétiques et de danses effrénées, les victimes sacrificielles sont dépecées. Une fois leurs bras sectionnés, on les laisse se vider de leur sang. De 50 à 200 adorateurs, Profonds compris, assistent à la cérémonie. Ces rites se déroulent nécessairement les nuits de pleine ou nouvelle lune, mais ne sont pas systématiquement célébrés toutes les deux semaines. Pour les lunaisons, voir le chapitre Introduction page 41.

Le fracas des gongs et les gémissements des flûtes de bambou accompagnent les danses des adorateurs. Ceux-ci sont vêtus de tuniques de soie jaunes et noires bien trop grandes afin de symboliser les formes glorieuses de la Femme Boursoufflée. Ces robes diminuent leur Mouvement d'un mètre par round et leur DEX de 2 points.

Les rites s'achèvent toujours par l'invocation de la Femme Boursoufflée. Elle apparaît au milieu d'un chœur de déments et dévore les victimes. Elle exhorte ensuite les fidèles, par une courte homélie. Jelvivée dans un mandarin très raffiné, à une dévotion et une obéissance aveugles. Assister aux rites de mort suppose une perte de 5/1D100 points de SAN.

### Les rites de reproduction

Ces cérémonies ne suivent aucun calendrier fixe. Deux d'entre elles marquent, toutefois, le début et la fin de la saison des typhons et les autres sont tenues à la demande d'un prêtre ou d'une prêtresse. Le viol d'êtres humains par des Profonds en est l'élément central. Environ un tiers des femmes impliquées (les femelles Profonds jouent aussi un rôle actif) sont fécondées et mènent leur grossesse à terme. Si les investigateurs se livrent à une reconnaissance minutieuse, ils remarqueront le nombre anormal de villages désertés.

Les danses de reproduction sont obscènes et frénétiques. Les investigateurs dont la pudeur peut encore être outragée perdent 1D3 points de SAN, les blasés aucun.

### Le grand rituel d'ouverture

Une seule fois, décollage de la fusée et ouverture du portail.

## Lieux de rencontre

### Chez Ho Fong

Ho Fong dispose d'une chapelle dédiée à la Femme Boursoufflée. Elle sert à certains rituels, mais ne permet d'accueillir qu'un nombre restreint d'adorateurs sur le volet, dont les membres de la famille Ho et les plus proches serviteurs.

### Le bar du Crapaud à Trois Pièces

Ce lieu est un bar situé dans le quartier du port, dans lequel des adorateurs recrutent soit des marins pour des voyages sans retour, soit tentent de trouver de nouveaux adeptes pour augmenter les rangs du culte. C'est bien souvent parmi la population des pêcheurs ou des marins que le culte recrute. Les adorateurs font cependant attention que les bleus ne fassent parti ni d'organisations criminelles, ni des récents mouvements politiques, qui attirent l'attention des autorités.

### L'Île du Dragon Gris

L'Île est l'endroit par excellence de rencontre des adorateurs, lieux de tous les plus grands rituels. Les îles proches abritent également la colonie de Profonds du Culte. Ces derniers utilisent également quelques autres îles situées entre la grande Île du Dragon Gris et le continent, ce qui leur permet de surveiller les voies navigables - et à l'occasion profiter de l'imprudence de certains pêcheurs.

## Relations avec les autres cultes

Ho Fong et Penhew entretiennent de très nombreux échanges avec les autres cultes (Langue Sanglante au Kenya, Chauve Souris des Sables en Australie et Fraternité du Pharaon Noir au Caire et à Londres), par des envois d'artefacts et d'objets d'arts ou du Mythe essentiellement. C'est le navire « La Dame Noire » qui sert principalement aux expéditions. Il est à noter que la Dame Noire sera forcément dans les parages de Shanghai lorsque les investigateurs y seront arrivés.

Le culte entretient également des rapports très conséquents avec une colonie de Profonds implantée en Mer de Chine Orientale. Les représentants de cette colonie sont très nombreux sur l'Île du Dragon Gris, mais on ne les retrouve pas sur le continent.

L'adorateur des rues  
voit de la filature aimant en découvrant

### Niveau : faible

(cf. tableau p. 206 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | 0  |
| Points de Vie | 10 |
| Santé Mentale | 0  |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Sauvage des tourterelles | 50% |
| Compétences              |     |
| Adhésisme                | 45% |
| Discrétion               | 40% |
| Sciences occultes        | 05% |
| Vigilance                | 50% |

#### Langues

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Langue maternelle (Mandarin) | 45% |
| Anglais                      | 10% |

#### Combat

|                     |     |
|---------------------|-----|
| • Couteau de Combat | 45% |
| Dépôts D4+2         |     |
| • Fausse du culte   | 45% |
| Dépôts D4+3         |     |
| • Bagarre           | 15% |
| • Arts martiaux     | 10% |

#### L'hybride Profond

Niveau : ordinaire  
(cf. tableau p. 206 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française)

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | 0  |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 0  |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Mur et Soliv. Ordre | 50% |
| Compétences         |     |
| Adhésisme           | 45% |
| Discrétion          | 55% |
| Navigaison          | 40% |
| Pêcheur             | 65% |
| Sciences occultes   | 05% |
| Vigilance           | 45% |

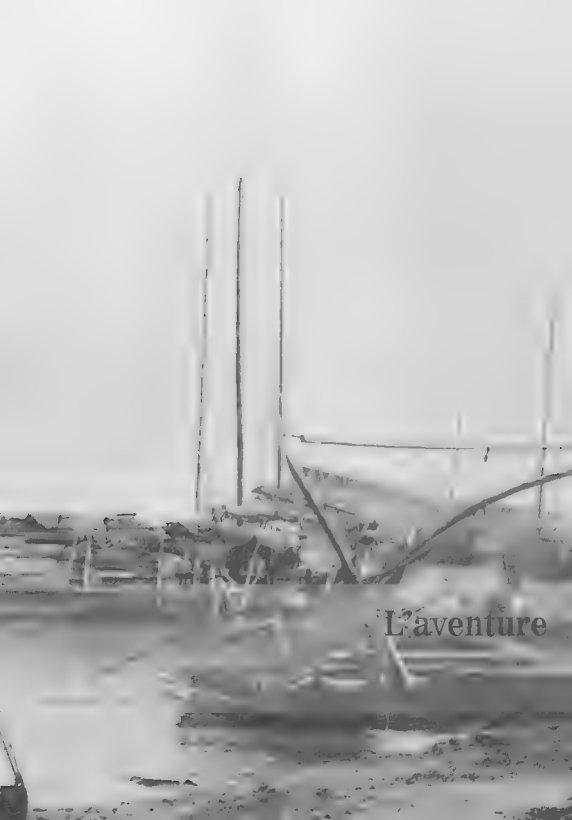
#### Langues

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Langue maternelle (Mandarin) | 35% |
|------------------------------|-----|

#### Combat

|                   |     |
|-------------------|-----|
| • Baton Court     | 25% |
| Dépôts 1D6        |     |
| • Fausse du culte | 25% |
| Dépôts D4+3       |     |
| • Bagarre         | 20% |





L'aventure

## Fiche résumé

Où les investigateurs ont une chance de porter un grand coup au mal et d'apprendre que la sérénité chinoise n'est qu'un rêve impossible.

## En quelques mots...

L'Empire du Milieu ne figure pas sur l'agenda original de l'expédition Carlyle, pourtant c'est ici que se trouvent Sir Aubrey Penhew et Jack Brady. Ce dernier, difficile à trouver, peut se révéler une aide précieuse pour les investigateurs. Il connaît les différents cultes liés à Nyarlathotep ainsi que leurs dirigeants, son témoignage sur toutes les zones d'ombres sur l'expédition Carlyle ; il sait que Penhew se trouve sur l'île du Dragon Gris. Les joueurs devront se rendre au repère de Penhew et mettre la fusée hors d'état de nuire pour empêcher le Grand Rituel.

## Enjeux

- **S'entretenir avec McChum le propriétaire du Tigre Trébuchant.** C'est dans ce bar que Jackson Elias a rencontré Jack Brady. Les investigateurs s'y rendront probablement pour questionner le propriétaire. Ce dernier pourra leur fournir des informations sur Ho Fong, Jack Brady et l'ordre de la Femme Boursoufflée.
- **Retrouver Jack Brady.** Ce sera difficile mais nécessaire, il fournira aux investigateurs toutes les réponses sur l'expédition et sur les différents cultes dédiés à Nyarlathotep. Ils ne seront que mieux préparés pour la suite (ou la fin) de leurs aventures.
- **Se rendre sur l'île du Dragon Gris.** C'est sur l'île que le culte de la Femme Boursoufflée a établi son temple. Penhew y a construit la fusée qui permettra l'ouverture du Grand Portail. Les investigateurs devront mettre un terme à ses activités.
- **Empêcher le Grand Rituel (Final).** Dans le cas où les investigateurs se sont déjà rendus au Kenya et en Australie, la campagne s'achève sur l'île lors de l'ouverture du portail avec le décollage de la fusée. Des milliers d'adorateurs sont présents pour assister au rituel. Il faudra saboter la fusée.

## Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 2 points d'aplomb.
- Si les investigateurs assistent à un rite sur l'île du Dragon Gris, ils obtiennent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Empêcher le rituel et/ou démanteler le culte chinois de l'ordre de la Femme Boursoufflée leur permet de regagner :
  - si le test d'Intuition est réussi : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre
  - si le test d'Intuition est une échec : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1
- Si les investigateurs n'ont pas empêché le rite du culte (ou le Grand Rituel lors du final) et mis hors d'état de nuire le culte de l'ordre de la Femme Boursoufflée, ils ne récupèrent pas de points de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

## FICHE TECHNIQUE

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| Investigation             | ○○○○○ |
| Action                    | ○○○○○ |
| Exploration               | ○○○○○ |
| Interaction               | ○○○○○ |
| Combat                    | ○○○○○ |
| Style de jeu              | ○○○○○ |
| Difficulté                | ○○○○○ |
| Durée estimée             | ○○○○○ |
| Nombre de joueurs (prévu) | 1-4   |
| Temps de jeu              | ○○○○○ |

## Ambiance

Que ce soit le final ou non, Shanghai est l'étape la plus importante de la campagne. En effet, la rencontre entre les investigateurs et Jack Brady va dévoiler les zones d'ombres. Ce chapitre est également le plus dangereux à cause des différents groupes et protagonistes qui se trouvent à l'île des aventures. Ho Fong et le secte de l'ordre de la Femme Boursoufflée. Sir Aubrey Penhew et Taï-gu et ses sbires. Sogge Tarc. Quelles que soient les recherches des investigateurs, ils es seront constamment semés d'embûches car tout ce petit microcosme dépeint des efforts importants pour ne pas laisser de trace et déceler les erreurs faites par les autres pour en profiter de manière délicate. Rassemblez-vous de petits de graves reprimandes dans la violence avec en fond la barrière de la civilisation et du sangage et vous aurez une bonne idée du tableau général.





## Que devrait-il se passer ?

### Sur les traces de l'expédition Carlyle.

Les derniers fragments de l'expédition Carlyle se retrouvent maintenant à Shanghai... pour certains, bien à l'insu de leurs choix initiaux et des buts officiels de l'expédition.

C'est surtout Sir Aubrey Penhew, censément mort, qui a rejoint en 1921 le Culte de la Femme Boursouflée où il se consacre corps et âme au montage de la fusée destinée à l'invocation finale, en compagnie du maître des lieux, Ho Fong.

De son côté, Brady a mis un Carlyle dément au vert dans une petite institution de Hong Kong. Il veille maintenant dans l'ombre afin de comprendre ce que veulent faire Penhew, Ho Fong et les autres, et de peut-être pouvoir intervenir, sachant de quoi sont capables ces hommes.

**Rappel chronologique** Brady arrive avec Carlyle le 15 septembre 1919, puis le met dans une maison de repos et part pour Shanghai. De son côté, Penhew reste en Chine de la Femme Boursouflée en arrivant le 11 juin 1920, puis se met aux préparatifs de la construction de la fusée. En septembre 1920

le maître tends que Huston lui envoie les derniers schémas en janvier 1924. Il finira par se faire repérer par Jackson Elias en septembre de la même année, et décidera ensuite de rester sur l'île du Dragon Gris, laissant le soin à Ho Fong de régler ce désagrément. De son côté, Brady surveille discrètement Penhew et Ho Fong, se doutant qu'une chose terrible se prépare.

### À la poursuite de Jackson Elias

Il a partir de l'Afrique pour l'Asie suite à sa rencontre avec Niall Nelson. Celui-ci lui avait indiqué avoir rencontré Brady à Hong Kong. N'ayant pas trouvé de trace de Brady dans cette ville et rattrapé Carlyle - ses investigations l'amenèrent à Shanghai et ses vœux furent exaucés car il retrouva Brady.

Pendant son séjour à Shanghai, Jackson Elias logeait à la Pension Jin Jiang, dans l'Allee du Chaouen Noir. C'est là qu'il fut repéré par les adorateurs et que commencèrent les premières attaques magiques visant sa santé mentale, d'où le désordre qui apparaît ensuite dans ses notes et théories.

Enfin, il a rien pu apprendre sur la fusée de Sir Aubrey, mais il a vu ce dernier de loin. Jack Brady n'était pas encore en possession des *Septs*.

## Références ADJ

ADJ-NY-14 Mot de Dr. Robert Hester  
ADJ-NY-15 Principaux points de la récente conférence de Cowles  
ADJ-NY-76 Dispositifs supposés d'un dragon mortel  
Entrée A. Cowles

Services de transport (étiquettes de bureau, Citeline Bleu)  
ADJ-LO-42 Extrait du registre de Cowling

Pyramide inclinée : la carte télegraphique  
ADJ-LO-25 A. 27-28

William A. Cowles ou Dodge

Amateurs de Dacotia

Ensemble Joddy Randall

ADJ-AU-02 Extrait du livre de comptes de la Compagnie Randall

Amateurs de Concorde

La recherche de Bill Beckley

ADJ-AU-03 Accident mineur

ADJ-AU-04 Des travailleurs

ADJ-AU-05 La cité souterraine

Meilleures intelligences

Entretien avec les Kooles captifs

Claire de la Réalité

Un dossier rempli de photos et de notes

ADJ-AU-06 Lettre de Penhew

## Origine

Étiquette Joddy  
Press, A. Cowles  
A. Cowles  
A. Cowles

Huston Mar

Pyramide inclinée

Cowles ou Dodge (Sydney)

Dacotia

Dr Maritime Randolph Darwin / Port Hedland

Dr Maritime Randolph Darwin / Port Hedland

Amateurs de Concorde

William le Grand

Press

Press

Press

Amateurs de Concorde

Le Grand Désert

Manuscrit Huston

Amateurs de Concorde

Bureau de Huston

*Il yves cryptiques de Huan. Brady lui a raconté l'histoire de l'expédition Carlyle (cf. Aide de jeu SH-02 « Le Témoignage de Brady » p. 35).*

**Rappel chronologique** Elias arrive à Hong Kong le 17 Septembre 1924 de Mombasa puis part à Shanghai qu'il quittera avec les sœurs de Ho Fong sur le dos le 4 octobre afin de relâier l'Égypte.

## Clore la campagne ici

Dans les versions initiales de la campagne, la fin se déroulait en Chine avec le lancement de la fusée. Comme vous avez pu vous en rendre compte, même si la fusée n'est pas partie, il reste du travail, surtout si les investigateurs ont raté l'une des autres destinations. En effet, les événements sur place ont pu amener à une ouverture restreinte du Portail, ou bien les cultes présents pourraient relancer un projet mondial.

**Notes sur la fusée** Si les investigateurs ne se sont pas encore rendus au Kenya ou en Australie, le décollage de la fusée n'est pas prévu. La fusée est encore en phase de construction, des tests de réacteurs de fusée sont en cours. Si les se rendent sur l'île du Dragon Gris, optez plutôt pour un rituel de mort ou de reproduction.

En ce qui concerne Nyarlathotep, la disparition de Sir Aubrey ne sera pas vraiment une perte. Il n'en est pas de même de Ho Fong, qui sera un intermédiaire plus difficilement remplaçable. Si l'île du Dragon Gris est détruite ou « stérilisée », un nouveau Plan devra lui être mis en place, et là les conditions favorables pour le Dieu Noir mettront des années avant de se reproduire. En attendant que les étoiles soient à nouveau propices, ce sera le moment de faire croiser les vus des investigateurs avec celle de Carl Stanford (un séide de Cthulhu qu'ils pourront croiser à Shanghai) ou d'imaginer un rôle nouveau au Rejeton.

## Finir à Shanghai

L'échec du rituel du Grand Portail peut être provoqué par une multitude de moyens. En voici quelques uns parmi les plus évidents. Les joueurs ne manqueront pas d'en imaginer d'autres. La méthode la plus simple et la plus efficace consiste à retarder ou avancer le chronomètre de Sir Aubrey de 10-20 minutes,

## Notes

Culte de la Cheuve-sœur, ruines de l'Australie Occidentale, etc.

Secondaire

Pr. David Dodge, à Sydney

Secondaire

Compagnie Maritime Randolph

Secondaire

Livraison à Compagnie Maritime Randolph

Haute

Désert de l'Australie Occidentale

Haute

Livraison à la Compagnie Maritime Randolph

Haute

Robert B.F. Macdonald (Port Hedland)

Secondaire

Position de la Cité de la Grande Race

Secondaire

Les Kooks du Grand Désert de Sable adorent un dieu Cheuve-Sœur

Haute

Le Grand Désert de Sable abrite une colonie de Cheuve-Sœur

Haute

Londres : Livraison à la Fondation Penhew

Haute

Australie : Livraison Maritime Weycroft, Arriver à Sydney

Haute

Shanghai : Livraison à Ho Fong Import

Haute

Howlité créature près des Chutes du Bling

Secondaire

Maritime Weycroft, Dirige le Chien

Facilité

John Carver (Robert Hudson)

Facilité

Le Grand Désert de Sable

Facilité

La Grande Race de Yli

Secondaire

La Cité sous les Sables, en

Secondaire

Lignards, Robert Hudson

Facilité

Australie : Montagne du Vert Noir, Widdowans, Koolah

Haute

Shanghai : Île du Dragon Gris

Haute

Appareillage télé-sophistique

Secondaire

Shanghai : Aubrey Penhew

Haute

Révis de Bump

Facilité



**Li Wen-Cheng**  
(Indépendantiste)

Originaire de la région de Kiangsou, c'est le quatrième fils (22 ans) d'un fermier raisonnablement aisé. Grand, svelte et au port distingué parlant anglais avec un léger accent (ses fautes le plongent dans une grande gêne), il porte les cheveux plaqués sur les côtés et un costume sombre au col montant toujours impeccable.

Le grand système chinois des concours impériaux a été aboli l'année de sa naissance. Aussi, pour obtenir une éducation technique occidentale, il s'est converti au christianisme et s'est inscrit dans un personnel méthodiste. Mais quand il a annoncé sa loi sincère pour le Christ à son père, confucianiste fervent, celui-ci a arraché le crucifix qui trônait parmi les deux de sa maison et déshérité son fils indigne. Li est maintenant sans famille et simple assistant bibliothécaire sous-payé de l'Université Méthodiste. Il passe (auprès de McChum par exemple) pour un garçon amical, intelligent, travailleur et honnête. Il connaît bien Shanghai même s'il n'apprend que cette ville du vice et du crime. Ses investigations, à l'origine, sont des services où souffraient l'aide d'un ami d'enfance ou d'un traducteur. Il pourra se diriger vers le Musée de Shanghai. Vous pourrez susciter quelques situations cocasses en opposant la sotte d'informations des investigateurs à la multitude de Li.

**Li Wen-Cheng**  
Jeune Chrétien et Bibliothécaire

**Niveau ordinaire**  
121 bilbeup, 306 de L'Appel de Chulu  
édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 2<sup>e</sup>  
édition française

**Valeurs désirées**  
Impact 0  
Points de Vie 12  
Santé Mentale 65

**Compétence spécifique (ou spéciale)**  
Foi et Ténacité 70%  
**Compétences**  
Axiomisme 45%  
Sa alo 25%  
Biblic 3000  
Bibliothèque 45%  
Crest 10%  
Dispersion 25%  
Madness 20%  
Négociation 10%  
Pierres Sours 35%  
Sonnées de la vie biologie 15%

ce qui décale d'autant ses incantations et l'envoi de la fusée. Le chronomètre est celui de la Dame Noire. Si les incantations ou l'explosion de la fusée ne sont pas exactement en phase avec le point culminant de l'explosion totale, elles n'apportent plus rien au rituel et celui-ci échoue.

Malheureusement, Nyarlathotep est un dieu prévoyant et il pourrait prévenir Sir Aubrey de ce stratagème quand il remonte son chronomètre chaque jour après l'heure du déjeuner. Les investigateurs devront avoir de la chance. Chacun d'entre eux doit réussir un test de Volonté pour que cette ruse aboutisse.

Si vous le désirez, le journal de Sir Aubrey souligne cette nécessité de coordination simultanée entre tous les sites. Si le chronomètre est détruit plusieurs jours à l'avance, la Dame Noire peut aller en chercher un autre qui sera protégé par des dizaines d'adorateurs. En revanche, si le chronomètre disparaît le jour même du rituel, Sir Aubrey n'a plus d'autre recours que la prière.

La bombe est jetée dans le puits de lave, la chaleur intense et la pression la font exploser après 104 minutes. Elle entière est soufflée et la zone radioactive qui la remplace perdure jusque dans les années 70. Les investigateurs risquent de ne pas y survivre mais leur attaque suicide extermine bon nombre des adorateurs et détruit la fusée. Les projets de Nyarlathotep sont réduits à néant.

Si les poutrelles qui soutiennent la fusée sont sectionnées (FOR 50, un homme seul pour faire les entailles nécessaires en trois minutes), la fusée tombe dans la lave. Elle monte en puissance normalement et se précipite contre le plafond toujours en place, ce qui détruit le missile. La destruction de la fusée diminue les chances de réussite du Grand Rituel, mais Nyarlathotep peut encore l'emporter. Les débordements de lave et l'explosion de la fusée tuent tous les occupants de la caverne.

Si les poutrelles ne sont qu'à moitié entaillées, elles cèdent après quatre minutes. La fusée finit donc par tomber dans la lave et tout se passe comme expliqué ci-dessus. Le système de déclenchement du missile peut être détruit d'un coup de marteau ou déréglé intérieurement (réussite de Brucolage ou d'Électricté), ce qui interdit tout départ de la fusée.

Le volcan lui-même peut être détruit par une grande quantité d'explosifs chimiques, au moins 1010+15 tonnes de dynamite ou 8 tonnes de nitroglycérine, des volumes difficilement manipulables. Bien sûr, si les investigateurs disposent de canons de marine, ils peuvent faire le travail à distance. Raser le volcan demande 60 obus de 350, 300 obus de 200 ou 1 000 obus de 125. Seul le Capitaine Isoge peut obtenir rapidement une frappe militaire de cet ordre. Un simple

accord de ses supérieurs suffit puisque l'île n'est revendiquée par aucune nation.

Aucun bombardier n'est en mesure d'atteindre l'île du Dragon Gris ce jour-là, et les porte-avions n'existent pas encore.

Des explosifs ou un bombardement risquent d'activer la bombe au radium de Sir Aubrey, ce qui balaye alors l'île comme indiqué plus haut.

## Visiter Shanghai

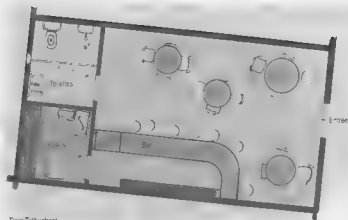
Comme en Égypte, les investigateurs devront engager un guide ou s'exposer à toutes sortes de mauvaises surprises. Libre à vous de développer vos propres intrigues secondaires et de renforcer ainsi leur détermination contre le culte. Li Wen-Cheng représente un guide typique de l'époque, voir ses caractéristiques ci-dessous.

## Au Tigre Trébuchant

Au nord-est du confluent du Whangpoo et du Soochow, tout un quartier de bars, tripots et bordels tire profit des docks et usines de la concession américaine. L'enseigne du Tigre Trébuchant (10, Lantern Street) est rédigée en anglais et en chinois et arbore l'image d'un tigre sautant trébuchant sur une pierre. C'est là que Jackson Elias a rencontré Jack Brady et appris le secret qui lui a coûté la vie. Si les investigateurs n'ont pas trouvé la boîte d'allumettes qui doit les mener là, ce bar peut figurer sur une liste d'établissements où les renseignements s'échangent contre finances, une liste que leur guide aura obtenue auprès d'amis étudiants appartenant à un groupe politique clandestin. Le Tigre Trébuchant se compose d'une salle unique et d'un urinoir, deux vastes pièces sombres et sales. Des affiches de chanteuses ou starlettes chinoises, verdâtres et magenta, décorent les murs. La lumière est à la fois crue et insuffisante. Des decennies de tabagie et d'impressionisme à tout des crachoirs ont transformé l'atmosphère en bouillon de culture et les investigateurs médecins ne pourront s'empêcher de penser à la tuberculose.

Le patron/barman, Fergus Chum, est un homme taciturne, un mépris trappé de Chinois et d'Écossais que ses clients occidentaux appellent McChum. Il est né à Shanghai et garde les yeux ouverts et la bouche close. Ses doigts, comme ceux de ses clients, sont jaunés par la nicotine des cigarettes fumées à la chaîne.

McChum a une dette envers Jack Brady qui lui a sauvé la vie lors d'une rixe au Tigre Trébuchant. Il sait que Brady ne veut pas qu'on le retrouve. Quand on l'interroge à son sujet, il répond : « Pas vu lui longtemps. Peut-être qu'il est à Shanghai ». Si son interlocuteur lui suggère aimablement qu'un peu d'argent pourrait



Tigre Trébuchant

stimuler sa mémoire, il acquiesce. Mais McChum n'est pas bon marché. « Jack Brady a sauvé ma vie », jure-t-il, « ici, dans ce bar. Vraiment. » 11 220-10 dollars mexicains apaisent sa conscience et il baisse la voix pour expliquer : « Jack Brady parti pour Rangoon. Il a un gros coup là-bas avec Charlie Grey - ils vendent fusils, je crois. Charlie Grey très riche - très puissant. » « bas »

L'histoire est convaincante. Une vérification auprès du consular britannique à Shanghai ou, par télégraphe, auprès des représentants britanniques ou américains en Birmanie, confirme l'existence d'une société Charles Grey à Rangoon exerçant le commerce d'armes. M. Grey, un autre ami de Brady de « vic à la cour », répond éventuellement par télégramme que Brady a travaillé quelques mois pour lui fin 1925. Il pense qu'il est parti livrer des armes à un certain « Sacasa, Sandino ? » au Nicaragua ou au Guatemala. Il ne sait rien de plus. Ce mensonge convaincant, adapté à l'époque et à la situation, permet de mettre fin aux recherches que pourraient entreprendre les adorateurs s'ils tombent sur la boîte d'allumettes du Tigre Trébuchant à New York. Mais si le culte a dû s'intéresser à ce bar, il le surveille peut-être encore : à vous d'en décider.

### Conséquences de la rencontre

En confiant ce qu'il sait aux investigateurs, McChum leur confie aussi sa vie. Il a déjà été repéré par le culte qui ne lui a pas accordé d'importance. Les informations qu'il détient suffiraient pourtant à le faire tuer le jour même si le culte en avait connaissance. McChum constitue donc un allié de valeur mais qui n'accorde pas facilement sa confiance. Il entend tout, sourit vaguement, ment comme il respire et ne révèle rien. En revanche, il apportera son aide à Jack Brady sans hésiter.

Si les investigateurs sont assez naïfs pour se rendre à Rangoon sur la seule foi des mensonges de McChum, fait-il leur bien en prenant une fois sur place qu'ils ont gaspillé des semaines et des centaines de dollars en pure perte. Charlie Grey soulignera la chose en ricanant de la manière la plus antipathique et condescendante qui soit. Interrogé sur Jackson Elias, McChum hausse les épaules. Même une photo du défunt ne lui rappelle rien. Il a dû le voir à plusieurs reprises, mais il n'était rien d'autre qu'un client parmi d'autres discutant avec Brady. « Beaucoup de gens viennent ici, ami Désolé »

### Ce que McChum sait vraiment

Les investigateurs se risquent à tout dire à McChum, s'ils organisent un rendez-vous privé pour lui montrer ces objets et ouvrages du Mythe qu'aucun adorateur n'oserait jamais montrer à des étrangers, s'ils lui expliquent tout ce qu'ils savent sur la mort d'Elias, il se peut alors qu'il se confie à eux. Il sait pas mal de choses mais ne se dévoile pas facilement à parler. S'il le fait, il est sûr que sa vie et elle n'est pas si désagréable.

- **Jack Brady** : McChum ne sait pas où se trouve Brady mais il le soupçonne d'être toujours à Shanghai ou d'y avoir eu un beau coup d'ami. Si Brady a préféré ne rien lui dire, c'est plus pour protéger son ami que lui-même.
- **Ho Fong** : McChum sait que Ho Fong dirige l'ordre de la Femme Boursoufflée à Shanghai et peut-être aussi dans toute la Chine. C'est un homme très dangereux. Il a beaucoup de relations dans la colonie internationale et les autorités chinoises ne peuvent rien contre lui. Sa maison ressemble à une forteresse.
- **L'île du Dragon Gris** : À peu près tous les mois, des jonques quittent Shanghai

|                    |          |     |
|--------------------|----------|-----|
| Sciences formelles | chimie   | 16% |
| Sciences formelles | physique | 25% |
| Sciences occultes  |          | 86% |
| Vigilance          |          | 40% |

### Langues

|                   |          |     |
|-------------------|----------|-----|
| Langue maternelle | Mandarin | 65% |
| Anglais           |          | 75% |

### Combat

- Armes : Poi naïve, énergie et espoirs illimités



## Pergus Chum « McChum »

Ami

Pergus Chum est le patron du Tigre Trébuchant. C'est un homme tactique, un maître trape de Chiens et d'Osses qui ses chiens occidentaux appellent McChum. Il est né à Shanghai (il y a 40 ans) et garde les yeux ouverts et la bouche close. Il ne fait confiance à personne et n'accepte de parler que si on lui montre de nombreux signes de confiance. Ses doigts, comme ceux de ses clients, sont joints par sa machine des opérations lentes à la chaîne.

Pergus « McChum » Chum  
Patron du Tigre Trébuchant

### Niveau supérieur

(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Chuftu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 1<sup>re</sup> édition française)

### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | 0  |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 35 |

### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Dossier de son interlocuteur | 60% |
| Compétences                  |     |
| Athlétisme                   | 60% |
| Baratin                      | 75% |
| Comptabilité                 | 25% |
| Condielle                    | 15% |
| Critique                     | 20% |
| Déception                    | 10% |
| Droit                        | 20% |
| Mythe de Chuftu              | 65% |
| Négociation                  | 85% |
| Persuasion                   | 35% |
| Psychologie                  | 50% |
| Sciences occultes            | 15% |
| Vigilance                    | 45% |

### Langues

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Langue maternelle (Mandarin) | 65% |
| Anglais                      | 25% |
| Japonais                     | 20% |

### Combat

|                     |     |
|---------------------|-----|
| • Contenu de Combat | 50% |
| Dégâts 104+2        |     |
| • Bagarre           | 60% |



## Ho Fong

Entrem

Ho approche la soixantaine (57 ans), c'est un petit gros d'apparence amable. Il porte un costume de lin blanc mal coupé et fume des cigarettes aromatiques roulées dans un papier sombre.

Il ne faut pas se fier à ce masque dont se pare le plus crûel membre de l'ordre de la Femme Boursoufflée, qui est un maître dans l'art de l'hypocrisie - ce qui fait qu'il possède une presse publique rapprochée.

Dés que les investigateurs sont jugés comme une menace sérieuse, Ho fera tout pour se débarrasser d'eux et enverra ses sbires les tuer.

### Phrases types

« Je suis un homme d'affaires respectable ayant fait fortune dans l'import-export »

« Pour obtenir ces informations, je me dois de briser le secret de mes clients. Vous comprendrez en fait de même besoin »

« Vous seriez ces préromains, dans votre main ? Étrange puisque le vol est si exécuté la main coupée de la victime sous l'emprise de la drogue ! »

### Ho Fong

Grand Prêtre de l'ordre de la Femme Boursoufflée, riche marchand

### Caractéristiques

|     |    |              |     |
|-----|----|--------------|-----|
| APP | 14 | Prestance    | 70% |
| CON | 13 | Endurance    | 65% |
| DEX | 12 | Agilité      | 60% |
| FOR | 7  | Puissance    | 35% |
| TAI | 10 | Compétence   | 50% |
| EDU | 12 | Connaissance | 60% |
| INT | 19 | Intuition    | 95% |
| POU | 21 | Volonté      | 99% |

### Valeurs dérivées

|                 |    |
|-----------------|----|
| Infopad         | 0  |
| Points de Vie   | 23 |
| Points de magie | 32 |
| Santé Mentale   | 0  |

### Compétence spécifique (ou spéciale)

Jouer de ruse et de malgrité pour l'Ordre

|                  |     |
|------------------|-----|
| Compétences      |     |
| Armes            | 80% |
| Baratin          | 60% |
| Camouflage       | 75% |
| Crise            | 95% |
| Description      | 90% |
| Mythe de Chi, Yu | 45% |
| Négociation      | 80% |
| Persuasion       | 55% |
| Poisons          | 60% |
| Psychologie      | 90% |

pour l'Île du Dragon Gris. Dominée par un volcan endormi dans une région où ils sont rares, cette île côtière tire son nom des vapeurs ou fumées grisâtres qui s'élèvent parfois à son sommet. On dit qu'il s'y passe d'étranges choses et les pêcheurs pris dans une tempête préfèrent risquer leur vie plutôt que de s'y réfugier. Certains navires visitent régulièrement l'île et le yacht de Ho Fong en fait partie. McChum pense qu'il vient d'y germer les événements à venir.

Reconnait-on ? Par deux fois, « quelque un » a pavé des pêcheurs pour explorer l'île. Les deux bateaux et leurs équipages ont disparu sans laisser de traces.

• **La Dame Noire** : Un grand yacht à vapeur, la Dame Noire, accoste de temps à autre à Shanghai pour faire le plein de nourriture, d'eau, etc. Son équipage dépravé semble entièrement constitué de dégénérés (« Des faces de crapauds. Oui, ami. ») McChum pense que ce navire vient de l'île du Dragon Gris et qu'il est utilisé par les adorateurs. Il navigue pourtant sous pavillon britannique et son propriétaire est un Anglais, Alfred Penhurst. Personne ne l'a jamais vu. Il doit être très riche pour posséder un bateau si luxueux et affronter aussi pervers pour employer un équipage aussi terrifiant.

L'insistance des investigateurs auprès de McChum peut exciter la curiosité des agents de Ho Fong, d'Isoge Taro ou de Lin Tung-yu (cf. p. 38, 71 et 73 pour les motivations de ces gentlemen). Mais, logiquement, ces agents et hommes de main devraient bien finir par tomber les uns sur les autres, ce qui va sans doute susciter pas mal de cadavres dans les environs des investigateurs. Si vous désirez impliquer la police de Shanghai dans cette affaire, une enquête pour meurtre mènera à l'arrestation de ces hommes.

## Ho Fong

Sous sa brillante couverture d'homme d'affaires, Ho Fong étend ses tentacules de tueur aux quatre coins de la planète. Les investigateurs le perceront-ils à jour avant qu'il ne soit trop tard ?

Ho Fong possède une dizaine de grands entrepôts en Extrême-Orient, celui de Shanghai est situé rue Kaoyang, pas très loin du Tigre Trébuchant. La réputation publique de Ho Fong est irréprochable, un monstre de respectabilité. S'il accepte les remerciements en liquide et fraude un peu sur ses impôts et souscriptions, c'est pour que ses pairs ne le prennent pas pour un faible d'esprit. C'est, en fait, le Grand Prêtre de l'ordre de la Femme Boursoufflée, un des hommes les plus dangereux du monde.

Ses bureaux se trouvent dans son entrepôt de Shanghai. Si les investigateurs le demandent, il ne peut les recevoir le jour même et un subalterne leur fixe rendez-vous pour le lendemain. Ce dernier les fait filer jusqu'à leur retour s'il n'est pas satisfait des raisons qu'ils ont données pour voir le grand homme.

(Les bureaux de Ho Fong sont décrits ci-dessous. Les compétences, caractéristiques et descriptions du Grand Prêtre et de ses sbires sont réunies ci-contre.)

Ho approche la soixantaine, c'est un petit gros d'apparence amable. Il porte un costume de lin blanc mal coupé et fume des cigarettes aromatiques roulées dans un papier sombre. Il offre thé et cigarettes aux investigateurs et se soucie de leur confort. Il parle du climat de Shanghai, de son histoire, géographie et autres sujets dans pendant quelques minutes. Il se montre extrêmement poli et conciliant. Si un des investigateurs affiche des croyances chrétiennes, Ho exhibe une foi identique.

Le bureau est grand, gigantesque meublement spartiate, c'est un réel travail. Le fracas étouffé des entrepôts et docks alentour couvre le ronronnement des ventilateurs au plafond. Un cercle de fauteuils aux têtes de dentelle





occupe une extrémité de la pièce. Des tables basses accueillent service à thé, cendriers, etc.

Ho Fong ne donne aucune information per:

Interrogé sur la destination des expéditions de la Fondation Penhew à Londres ou d'Ahja Singh à Mombasa, il explique qu'un de ses employés pourrait consulter les registres mais qu'il aimerait d'abord savoir en quoi le renseignement justifie un si long voyage. Pourquoi ne pas s'en enquêter par lettre ou télégramme ?

« Allons, messieurs », ajoute-t-il avec une parfaite sincérité, « si je dois me confier à vous - et donc trahir un peu la confiance de mes clients, vous l'admettrez - il faut bien que vous fassiez de même ». Une réussite de Psychologie suggère seulement que ces questions doucereuses sont le fait d'un bon joueur de poker.

Sur une réussite de Persuasion, le porte-parole des investigateurs réussit à convaincre Ho Fong des motifs prétendus de son enquête. Ici ceux-ci n'ont rien d'inquiétant et ne contredisent pas ce que le culte sait déjà (on a pu, par exemple, repérer leur rencontre avec McChum au Tigre Trébuchant). Ho Fong oublie l'oumpe

Si les investigateurs se confient à Ho Fong, sont en danger dès la tombée de la nuit. Les adorateurs s'acharnent sur le groupe nuit après nuit, bien décidés chaque fois à tuer les survivants de la nuit précédente. Pour leur échapper, les investigateurs doivent absolument s'enfuir de Shanghai, quitte à y revenir en secret si nécessaire.

Les investigateurs pourraient s'intéresser à la maison de Ho Fong, à son entrepôt rue Kaoyang et à son yacht (ancré près de l'entrepôt).

### L'entrepôt de Ho Fong

Ce grand bâtiment de briques se trouve sur la rive nord du Whangpoo. Une réus-  
siste de Trouver Objet Caché signale qu'il  
est, au moins en partie, bâti sur pilotis. Le  
toit, très pentu, est couvert de tuiles. Cinq  
grandes doubles portes ouvrent sur le vaste  
volume de la partie marchandises. En  
façade, le bâtiment se subdivise en deux  
niveaux de bureaux.

Toutes les fenêtres sont placées à plus de deux mètres du sol et protégées par une grille de fer (FOR 35). La nuit, toutes les portes (FOR 23) sont cadenassées de l'intérieur (des cadenas facilement crochérables de FOR 15). Elles sont ouvertes pendant les heures de travail (de 6 à 18 h, et pour les arrivées ou départs de certains bateaux).

Trente hommes travaillent là tous les jours, dimanches exceptés. Ils sont tous chinois et appartiennent à l'ordre de la Femme Boursoufflée. Les bureaux sont ouverts de 7 à 18 h. Quand l'entrepôt est fermé, six gardes patrouillent à l'intérieur, des experts en arts martiaux. Les intrus capturés sont interrogés par Ho Hong et son assistant avant d'être sacrifiés à la Femme Boursoufflée. Si un ou deux indésirables meurent au cours du combat, personne ne s'en soucie. Le chef des gardes possède la clé qui permet de déverrouiller les portes arrière.

Sciences de la vie

|                     |     |
|---------------------|-----|
| - fusipre naturelle | 60% |
| - pharmacologie     | 35% |
| Archeologie         | 25% |
| Sciences occultes   | 05% |
| vigilance           | 65% |

Laques

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Langue maternelle (Mandarin) | 95% |
| Anglais                      | 60% |
| Chinois Classique            | 75% |
| Français                     | 30% |
| Néerlandais                  | 30% |
| Japonais                     | 60% |

### Combat

|                     |     |
|---------------------|-----|
| - Couteau de Combat | 80% |
| Dégâts 1D4+2        |     |
| - Faucille du Culte | 80% |
| Dégâts 1D4+3        |     |
| - Sicaire           | 85% |

Note: No cards longer than 10 cm.

combat dissimulé sur lui, mais il préfère les méthodes plus lentes et subtiles. La ruse et l'intelligence de cet adepte des drogues et poisons en font un individu particulièrement dangereux.

## Le facteur

« Je suis sûr que les gens ne vont pas de courir derrière la Dama Noire. »

### Les bureaux

Le premier étage est strictement utilitaire et ne contient rien d'inhabituel. Les bureaux, chaises et dessertes sont simples et de bonne facture. Si les investigateurs empruntent l'escalier, ils remarquent, sur une réussite de Trouver Objet Caché, que certaines marches brandlent (point A sur le plan)

Sur les étagères du bureau personnel de Ho Fong sont rangés cartes de navigation (dont la meilleure carte disponible de l'île du Dragon Gris), guides ferroviaires et maritimes,

- **Soritières** Contacter Nyarathotop. Contacter un Proland. Écrire de Chulhu. Invoquer un Syakhee. Invoquer/Contôler une Humeur Chasse-resse. Lame de Fond. Mains de Colubus. Poudres d'Iben-Ghzi.

répertoires, codes douaniers, documents comptables, registres, recueils de coupures de presse et autres documents - chinois pour la plupart. Quatre meubles classeurs regorgent de papiers. Un coffre-fort sur pied (FOR 55) peut être crochété sur une réussite simple. Il renferme 1D6 x 100 dollars d'argent mexicains, 1D6 x 100 billets de 5£, deux lettres de change négociables pour 77 000 yens japonais et 30 pièces d'or de 20 dollars U.S.

#### Extrait des registres de Ho Fong Aide de Jeu SH-01

**Utilité de ce document** - Ce registre cite Stanford et le Capitaine du Vent d'Ivoire, Torvak, si les investigateurs n'avaient pas encore fait le lien.

#### Conseil sur l'armement

Les investigateurs trouvent peu de preuves nouvelles dans les dossiers et registres Ho Fong envoie et reçoit, entre autres, des articles de la Fondation Penhew (Londres) et d'Ahya Singh (Mombasa) - des « objets d'art » surtout et quelques « écrits ». Ce même type de cargaison est aussi expédié

à Tokyo et Rio de Janeiro. Le fichier mentionne de l'équipement minier adressé à un certain Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie Occidentale.

#### Laire de stockage

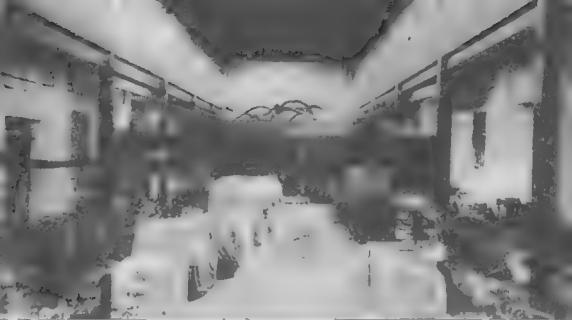
Plusieurs rangées de tables de stockage sont disposées jusqu'à plafond. Les piles de paquets sales, cordages de chanvre, opira, boîtes de conserve, sacs de riz, caisses et boîtes de thé, porcelaine, herbes sèches, pièces détachées, bois rares, etc. encombrant presque tout l'espace. Les tests de Toucher Objet Caché reçoivent un malus de 25 points de chance, de même qu'Écouter les jours de pluie. La nuit, le faible éclairage et l'énorme savoir-fait est coupé. Si la table placée devant l'entrée de la réserve spéciale est éclairée. C'est là que les xianes bavardent et tuent le temps au jeu de bon craps. Tantôt, toutes les nuits, les xianes patrouillent dans l'entrepôt recouvert de torches et venant en aucune porte n'a été forcée. Ils incluent la porte principale dans leur ronde, mais Ho n'aime pas qu'on approche de son coffre. Ses propres adorateurs fanatiques ne font pas exception et il leur est interdit d'accéder à l'entree sans de bonnes raisons.

#### La réserve spéciale

Ho enferme ici les objets du Mythe qui passent entre ses mains. Les gardes bavardent, crachotent ou ronflent devant la solide porte de fer de la réserve (FOR 75).

Aide de Jeu SH-01 Extrait des registres de Ho Fong (cf livret annexé pour la version complète)

| Fraternité               | Vecteur de transport                      | Piste    | Destinations des marchandises   |
|--------------------------|---|----------|---|
| Conseil de la Fraternité | Ho Fong (marché, Davao, Hilo, Maui d'été) | ADASH-01 | Londres : Fondation Penhew<br>Mombasa : Ahya Singh<br>Tokyo : Mortimer Wycroft<br>Rio de Janeiro : Cuncudgerie<br>Australie : Cuncudgerie<br>dolph (Darwin/Cuncudgerie) |



Entrepôt de Ho Fong.

La serrure à pêne dormant, excellente, ne peut être crochétée que sur une réussite de Métier serrurerie à -20%.

Une réussite d'Intuition suggère que la partie faible de l'échafier au premier étage correspond peut-être à quelque réparation incomplète. De fait, marches et contremarches ne sont pas fixées et peuvent être délogées en douceur. Il ne reste plus aux investigateurs qu'à se laisser tomber dans la réserve pour examiner son contenu tout à loisir.

Il existe une troisième issue. Le point B du plan correspond à une trappe de fer (deux battants d'un mètre sur deux, FOR 55), elle ouvre sur l'eau et les pilots au-dessous. Les verrous ne peuvent être actionnés que de l'intérieur. Suivant la marée, la trappe est à un ou quatre mètres au-dessus de l'eau. Un palan permet de descendre des caisses dans les petites embarcations amarrées au pilots. Ho fait suivre ce chemin aux objets qui ne peuvent pas quitter son entrepôt au vu de tous.

La réserve spéciale contient des objets divers - la liste exacte est laissée à votre appréciation : statues de dieux, frises de pierre, peintures inspirées par le Mythe, etc. Les documents sur papier sont soigneusement protégés de l'humidité de Singapour. Il n'y a rien de magique ni aucun ouvrage du Mythe. Plusieurs articles particulièrement importants sont susceptibles de perturber les observateurs. (0/1D4 points de SAN). L'essentiel de la collection relève de l'antiquité chinoise, mais des réussites de Sciences humaines - archéologie permettent aussi d'identifier des pièces japonaises, indiennes, africaines ou polynésiennes. Certaines des cultures d'origine sont strictement inconnues.

Six petites caisses et « petites » AP « précieuses » ont un certain intérêt. Elles contiennent des pièces détachées pour la fusée de Sir Aubrey. Pour en reconnaître l'usage, il faut les débiller complètement, les examiner soigneusement et, surtout, réussir un test de Sciences formelles - physique malgré un malus de -50%.

La plupart des autres caisses comportent une adresse. A vous de les définir et de les utiliser comme points de départ pour d'autres succès. Voici quelques exemples : H.A. Wilcox, 7 Thomas Street, Providence, Rhode Island, U.S.A. (*L'Appel de Cithulhu*) ; M. Whateley, poste restante, Dunwich, Massachusetts, U.S.A. (*L'Abomination de Dunwich*).

### Le yacht de Ho Fong

Cette voilier, jonque motorisée et soigneusement entretenue, la Généreuse Déesse, est amarrée à proximité de l'entrepôt. Ho a réussi à lui obtenir un pavillon britannique, ce qui exclut toute inspection des différentes factions gouvernementales chinoises, un privilège bien utile pour un bâtiment qui ne navigue que dans les eaux chinoises. Ho l'utilise essentiellement pour le service du culte. A quai, le yacht ne renferme rien qui soit lié au Mythe. Des adorateurs (1D4+2) sont postes en permanence à bord, comme leurs collègues de l'entrepôt, ils ont l'ordre de capturer les intrus pour interrogatoire, pas de les tuer sur-le-champ.

### La maison de Ho Fong

Ho Fong vit près de la vieille ville, hors de la juridiction de la Colonne Internationale et à l'abri de l'efficacité de sa police. Les murs d'enceinte sont haut de quatre mètres et les portes bien solides (FOR 95). Les







uns comme les autres sont surmontés de pointes, verre brisé et fils barbelés pour dissuader les voleurs et fouineurs (les tests de Volonté ou Athlétisme des investigateurs qui veulent franchir l'obstacle sont réduits de -20%).

La maison s'organise autour de deux cours. La cour extérieure, derrière le portail d'entrée, dessert cuisines, quartiers des domestiques, réserves, etc. Quant à Ho Fong, il vit dans les pièces luxueuses qui bordent la cour intérieure. Tous les toits de tuiles rouges sont pentus et glissants.

#### Les pièces de la cour extérieure

À peine meublées et dénuées de toute décoration, ces pièces montrent bien que Ho Fong n'est pas homme à partager sa fortune avec ses adeptes. 1D6+3 domestiques travaillent ou dorment dans cette partie de la demeure. Leurs misérables possessions comprennent quelques statuettes ou fétiches du Mythe ; l'idéogramme de la Femme Boursoufflée apparaît souvent. Les investigateurs qui réussissent à fouiller le quartier des domestiques comprennent vite que ceux-ci sont aussi adorateurs.

#### La loge du portier

Le portier n'a jamais congé. Son travail consiste à admettre ou pas les visiteurs dans l'enceinte. Si les investigateurs lui semblent trop négligés, il refuse l'entrée ; à ces bandits aux yeux ronds. S'ils sont au contraire bien vêtus, il ne peut que les faire entrer. Un autre domestique les guide jusque dans un luxueux salon (où ils sont attentivement observés par des judas dissimulés).

#### Le salon

La pièce est meublée de banquettes et fauteuils magnifiques. Un domestique apporte le thé aux visiteurs légitimes. Deux superbes paravents ornent une extrémité de la salle ; un garde se tient derrière chacun. Si un investigateur regarde derrière l'un d'eux, le garde sourit et salue d'une courbette.

#### La salle à manger

C'est une pièce très luxueuse ; des investigateurs tentés par la cambriole pourraient ramasser 25 000\$ rien qu'en porcelaine fine, paravents et tapisseries. Une réussite de Sciences humaines + archéologie établit l'authenticité du mobilier et sa valeur (rien qui ne concerne l'occulte ou le Mythe).

#### La bibliothèque

Elle abrite des centaines d'ouvrages, quelques exemplaires anglais, mais essentiellement rédigés sur rouleaux en chinois classique. L'antiquité de ceux-ci leur donne une grande valeur mais ils ne sont ni magiques ni liés au culte. Il y a 20% de chances pour que Ho ait laissé un de ces ouvrages du Mythe de Cthulhu sur la table de lecture. Pour plus de détails, voir « La Chapelle de la Femme Boursoufflée », page 64.

#### La chambre de Ho Fong

Soies rares, marqueteries recherchées, meubles délicatement sculptés, lit énorme : la Chambre Impériale dans toute sa splendeur. Quelques statues du Mythe en jade laiteux sont presque complètement éclipsées par cette débâche de richesse et il faut une réussite de Trouver l'Objet Caché pour les repérer.



**Carl Stanford**  
(Enfemi)

Carl Stanford est un puissant séide de Cthulhu que vos investigateurs ont pu rencontrer dans Les Ombres de Yag-Soboth (Saint-Délor). Stanford n'est ni qu'un figurant qui ne doit pas devenir un élément essentiel de l'investigation, mais permet de montrer le lien qui existe entre l'ensemble des intervenants magiques qui existent à travers le monde - cet univers de sorciers est assez petit, et il est logique que les plus grands se connaissent, voire se croisent. Si jamais les investigateurs ne comprennent pas Stanford, il n'est pas nécessaire de leur en dire plus, mais si vous l'intéressez à nouveau dans de futures aventures, les investigateurs se souviendront l'avoir rencontré.

Carl Stanford possède un petit visage rond, finement assez barbu mais totalement inoffensif. Il fait dans les 1m60 pour 80 kilos et semble avoir dans les 40 ans - alors qu'il en fait en plus de 300. Ses cheveux bruns sont coupés court et il a un début de calvitie. Il porte de petites lunettes orales - de près, on peut s'apercevoir que ce sont des verres blancs - et ne se déplace que rarement de son chapeau mou, mais que de sa canne-épée. Stanford se comporte comme un intellectuel et savant - qu'il est d'ailleurs à juste titre. Mais malgré son apparence

resme on ressent en sa présence une constante anxiété et un grand dedan pour tout cela, et, visiblement, Stanford est venu pour aider Ho Fong à retrouver les Sept Livres cryptiques de Hsiao, et l'ouvrage restera sa mission principale - il ne participera pas au rituel sur l'île, car d'autres tâches lui sont confiées. Si arrive à s'en emparer, il le remettra à Ho Fong avant de s'éloigner de sa zone magique.

Carl Stanford Immortel (?)  
maître sorcier et fanatique

Niveau : supérieur  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 1<sup>re</sup> édition française)

|                   |    |
|-------------------|----|
| Valeurs dérivées  |    |
| Impact            | +2 |
| Points de Vie     | 4  |
| Points de fatigue | 40 |
| Santé mentale     | 0  |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

Jouer les regards mouchables 95%

#### Compétences

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Arrière-pensée      | 15% |
| Bonne               | 85% |
| Braconnage          | 95% |
| Cadavre             | 80% |
| Discrétion          | 80% |
| Mythe de Cthulhu    | 45% |
| Persuasion          | 90% |
| Autonomie           | 20% |
| Ressources humaines |     |
| Technologie         | 75% |
| Histoire            | 65% |
| Sources occultes    | 15% |
| Vigilance           | 45% |

#### Langues

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Langue maternelle : Anglais | 95% |
| Arabe                       | 80% |
| Chinois Classique           | 60% |
| Japonais                    | 80% |

#### Combat

|               |     |
|---------------|-----|
| • Canne Épée  | 95% |
| Dépense 106+2 |     |
| • Bagarre     | 15% |

#### • Sortilèges

Tous ceux du livre des rites, plus d'autres à votre convenance.

#### • Objets magiques

Canne Épée empoisonnée, Points de Magie, pour les rituels.



Ho Tzu-hsi  
Indépendance

Ho Tzu-hsi est à 1% de Ho Fong, mais contrairement à son père, cette jeune fille (il n'est pas un ennemi mais une

## La chambre de Carl Stanford

Si les investigateurs ont déjà rencontré Stanford dans de précédentes aventures, ils devraient être consternés par sa présence ici. Le puissant Cthulhu l'avait envoyé chercher les *Sept Livres cryptiques* de Hsiao qui, selon certains rapports, étaient détenus par un érudit et collectionneur dégénéré, Lin Tang-yu. Jack Brady a volé l'ouvrage avant qu'il tombe entre les mains de Stanford et celui-ci le poursuit maintenant pour reprendre le rouleau. Il touche au but puisqu'il a capturé Choi Mei-ling, une jeune femme qui sait où demeure Brady.

Si les investigateurs surveillent la maison de Ho Fong, ils ont 50% de chance de repérer Stanford. Celui-ci détecte ce type de surveillance discrète sur simple réussite de Trouver l'Objet Caché. S'ils ne l'ont jamais rencontré, ils savent seulement qu'un Occidental vit chez Ho.

## La chambre de Ho Tzu-hsi

C'est ici que vit l'unique enfant de Ho Fong, Tzu-hsi. Elle a définitivement perdu la raison après avoir assisté à la mort de sa mère lors d'une cérémonie obscène conduite par son père. Elle ne quitte jamais cette pièce. C'est une jolie jeune fille qui passe ses journées à fredonner presque sans bruit sur sa chaise. Elle refuse toute autre nourriture que les créatures vivantes, vers de terre, araignées, escargots et limaces que les jardiniers capturent pour elle. Les investigateurs qui pénètrent à l'improviste dans sa chambre la surprennent justement en pleine dégustation et perdent 0/1D6 points de SAN. Elle ne reconnaît plus personne hormis son père et elle est parfaitement incapable de donner le moindre renseignement.

## La cour intérieure

Le jardin paraît inoffensif. Mais une réussite de Sciences de la vie - histoire naturelle permet d'identifier belladone, pavot et peyotl. Le bassin contient deux vives et quelques petites pieuvres australiennes veinées de bleu, réputées pour la virulence de leur venin. Tout ici sert à fabriquer des drogues et des poisons. Ce jardin est un des piliers de l'arsenal de Ho Fong.

## Le pavillon

Un bouddha de bronze se dresse sous l'auvent du pavillon. Une réussite de Trouver l'Objet Caché révèle une fine jointure autour du cou de la statue. Si on donne deux tours à la tête du bouddha (elle ne tourne que dans le sens des aiguilles d'une montre), toute la statue coulisse sur la droite et dévoile un passage obscur. C'est l'entrée de la chapelle secrète de Ho.

## La chapelle de la Femme Boursoufflée

Une grille de fer (FOR 35) double la porte verrouillée (malus de -20% aux tests de Méter - serrurerie). Elle ouvre sur une salle carrée d'environ 4 mètres de côté. Le plafond, à 3 mètres, est un piège magique, un grand recruteur pour Ho Fong. Le Grand Prêtre est déjà fou, bien sûr, mais il ne regarde jamais ce plafond qui emporte les esprits dans un voyage sans retour.

## Le plafond ondoyant

Les idéogrammes de la Femme Boursoufflée y sont inscrits à grands traits de pinceau lumineux. Ils semblent animés d'un lent mouvement ondoyant. L'investigateur qui observe ces motifs pendant cinq rounds ou moins ressent pour eux une attraction presque métrable. Sauf réussite d'un test sous INT+POU, son esprit se perd dans les méandres du dessin. La victime continue de regarder en l'air et on peut la déplacer comme une marionnette. Mais mieux vaut ne pas l'emmener hors de la pièce quand les motifs ne sont plus en vue, l'esprit perdu dans la trame des idéogrammes n'a plus aucune chance de retrouver son corps.

L'esprit perdu comprend ce qui lui arrive, mais n'est pas en mesure de réintégrer son corps. Abasourdi, il suffoque sous l'avalanche d'énergie mentale émise par la collectivité torturée de ses compagnons d'infortune, une nuée d'esprits déments, eux aussi prisonniers des idéogrammes enchantés. Il y a de quoi devenir fou : il perd 0/1D4 points de SAN par round de captivité (1/1D+1 si vous êtes d'humour noir). Une fois sa Santé Mentale réduite à zéro, il est définitivement prisonnier.

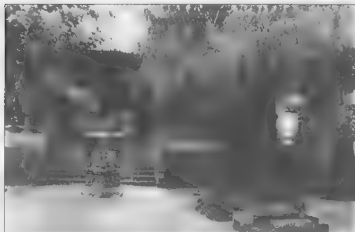
L'investigateur qui n'a pas réussi à se libérer par lui-même (test sous INT+POU raté) peut être secouru. Si un ou plusieurs de ses compagnons se lassent eux aussi emportés par les idéogrammes et réussissent un test de Volonté (un par investigateur), ils sont autorisés à unir leurs points de POU au sien pour un test commun. Si le résultat du D100 est inférieur ou égal à la somme des POU, tous les participants réintègrent leur corps.

Les personnages ne prennent conscience de cette possibilité de sauvetage qu'après la réussite d'un test de Mythe de Cthulhu ou d'Intuition. La tentative peut avoir lieu avant même le premier test de SAN.

Même si les esprits emportés par les idéogrammes réussissent ainsi à unir leur POU, les tests et pertes de SAN restent individuels.

## La statue de la Femme Boursoufflée

Cette représentation de l'avatar de Nyarlathotep est d'une facture exquise et effrayante (perte de 1/1D4 points de SAN). Haute de 2,50 m pour 450 kg, elle est coulée dans un alliage inconnu aux reflets bronze. Elle est invulnérable aux dommages physiques et



les attaques magiques (susceptibles d'endommager une statue, ce qui exclut « la Poudre de Nyogtha » par exemple) ne fonctionnent que si les Points de Magie de l'enchanteur l'emportent sur ceux de l'idole (test sur la Table de Résistance). Jusqu'à son maximum de 40, la statue repoit de N'arlatheop 2 Points de Magie par jour et absorbe ceux des victimes qui lui sont sacrifiées. Ho Fong dispose d'un sortilège spécial qui lui permet de drainer ces points de magie en touchant l'idole.

Les fragments d'os et les cendres des victimes sacrifiées couvrent le sol devant la statue.

## Le buffer

Ce buffet chinois en teck (1,50 m de haut) est sculpté de monstres étranges et d'inscriptions mystérieuses. Les portes couvertes d'or mar-

telles sont verrouillées mais peuvent être forcées (VIR 10) Ho Fong en conserve la clé sur lui en permanence, avec celle de la porte de la chapelle. Un piège à aiguille empoisonnée attend les crocheteurs de serrures. Une réussite de Métier serrurerie ou Bricolage permet d'ouvrir la porte en toute sécurité, mais un échec déclenche le piège. Le poison de VIR 15 attaque la vue de la victime. Si elle réussit son test de CON, elle est temporairement aveuglée durant 1D6 minutes. Un échec se traduit par une cécité définitive. Le poison s'appelle l'Essence de Resnais et Méditative.

Il doit être ré-appliqué sur l'aiguille tous les jours pour ne pas perdre son efficacité. Cinq boîtes sont rangées dans le buffet. Chacune d'elles contient 30 g de poison, ce qui correspond à 20 applications.

victime des agissements de son père. Elle est en effet devenue totalement folle et n'est plus capable de comprendre ce qu'il lui arrive, de communiquer normalement avec le monde extérieur. Les investigateurs ne pourront jamais rien tirer d'elle qui soit valable. Elle se noue exclusivement d'angoisses, wants

Ho Tzu-hsi,  
Fille démente de Ho Fong

Niveau faible  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Chulivir  
édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 5<sup>e</sup>  
édition française).

|                  |    |
|------------------|----|
| Valeurs dérivées |    |
| Impact           | -3 |
| Ponts de Vie     | 6  |
| Santé Mentale    | 0  |

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| Compétence spécifique (ou spéciale) |     |
| Atrape                              |     |
| sa Nourriture Ramoente              | 55% |

**Compétences**  
Immédiatement folle. Tzu-hui est incapable de parler de se débarrasser d'attaquer de réagir à quoi que ce soit. Elle n'est pas le moins du monde dangereuse. Les investigateurs au cœur tendre qui essaient de l'adorer perdent leur temps.

Érudits  
de Shanghai

(Cf. « Le musée de Shanghai » p. 47)

## Victor Ollister

Victor Ochev est un émigré anglais d'une souche d'aristocrates. Il porte traditionnellement le même costume uni, la même canne posée en fil de chien et les mêmes lunettes sombres qui cachent sa identité. Ce peut le trouver dans la salle désolée du restaurant "L'Empereur jaune" (une lune d'opium, cf. p. 16). Victor semble y attendre tout, et pour épuisement. Le patron des lieux le prie pour surveiller les environs grâce à son œil particulièrement développé. Amoindeur soupçon, Victor donne l'air de la lune de, sous-œil en frappant trois coups de sa canne sur le sol. Si ses soupçons se confirment (même de la police, de l'armée) il frappe deux nouvelles fois pour donner le signal d'évacuation.

Les investigateurs qui viennent le trouver rencontreront un homme sévère et taciturne, enfoncé dans une amure psychologique forgée à la flamme des terribles épreuves qu'il a endurées. Victor Ollivier a été victime du culte de la Femme Bousculée et ne tient pas à détailler les circonstances de sa mésaventure.

A l'époque où il était botaniste, il a été contacté par Ho Fong, ce qui l'a amené à se rapprocher dangereusement du culte. Il y a perdu son âme, ses proches et la vue.

Victor est parfaitement bilingue toute sa vie. Il a voué une passion constante pour l'occultisme asiatique : il parle toujours en murmurant afin d'écouter ce qui se passe au-delà tout en descendant.

Si on le sollicite, sa réaction dépendra de la jambe des poux :

- si semblant représenter un fort potentiel de nuisance pour le culte, il s'annimera d'une joie sournoise en délivrant quelques renseignements choisis pour aider les agriculteurs ;

## Sortilèges

### Estreito do Chaulim

५४. ११

intervenire nel 10% inferiore della scala.

1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030 2031 2032 2033 2034 2035 2036 2037 2038 2039 2040 2041 2042 2043 2044 2045 2046 2047 2048 2049 2050 2051 2052 2053 2054 2055 2056 2057 2058 2059 2060 2061 2062 2063 2064 2065 2066 2067 2068 2069 2070 2071 2072 2073 2074 2075 2076 2077 2078 2079 2080 2081 2082 2083 2084 2085 2086 2087 2088 2089 2090 2091 2092 2093 2094 2095 2096 2097 2098 2099 2100 2101 2102 2103 2104 2105 2106 2107 2108 2109 2110 2111 2112 2113 2114 2115 2116 2117 2118 2119 2120 2121 2122 2123 2124 2125 2126 2127 2128 2129 2130 2131 2132 2133 2134 2135 2136 2137 2138 2139 2140 2141 2142 2143 2144 2145 2146 2147 2148 2149 2150 2151 2152 2153 2154 2155 2156 2157 2158 2159 2160 2161 2162 2163 2164 2165 2166 2167 2168 2169 2170 2171 2172 2173 2174 2175 2176 2177 2178 2179 2180 2181 2182 2183 2184 2185 2186 2187 2188 2189 2190 2191 2192 2193 2194 2195 2196 2197 2198 2199 2200 2201 2202 2203 2204 2205 2206 2207 2208 2209 2210 2211 2212 2213 2214 2215 2216 2217 2218 2219 2220 2221 2222 2223 2224 2225 2226 2227 2228 2229 2230 2231 2232 2233 2234 2235 2236 2237 2238 2239 2240 2241 2242 2243 2244 2245 2246 2247 2248 2249 2250 2251 2252 2253 2254 2255 2256 2257 2258 2259 2260 2261 2262 2263 2264 2265 2266 2267 2268 2269 2270 2271 2272 2273 2274 2275 2276 2277 2278 2279 2280 2281 2282 2283 2284 2285 2286 2287 2288 2289 2290 2291 2292 2293 2294 2295 2296 2297 2298 2299 2300 2301 2302 2303 2304 2305 2306 2307 2308 2309 2310 2311 2312 2313 2314 2315 2316 2317 2318 2319 2320 2321 2322 2323 2324 2325 2326 2327 2328 2329 2330 2331 2332 2333 2334 2335 2336 2337 2338 2339 2340 2341 2342 2343 2344 2345 2346 2347 2348 2349 2350 2351 2352 2353 2354 2355 2356 2357 2358 2359 2360 2361 2362 2363 2364 2365 2366 2367 2368 2369 2370 2371 2372 2373 2374 2375 2376 2377 2378 2379 2380 2381 2382 2383 2384 2385 2386 2387 2388 2389 2390 2391 2392 2393 2394 2395 2396 2397 2398 2399 2400 2401 2402 2403 2404 2405 2406 2407 2408 2409 2410 2411 2412 2413 2414 2415 2416 2417 2418 2419 2420 2421 2422 2423 2424 2425 2426 2427 2428 2429 2430 2431 2432 2433 2434 2435 2436 2437 2438 2439 2440 2441 2442 2443 2444 2445 2446 2447 2448 2449 2450 2451 2452 2453 2454 2455 2456 2457 2458 2459 2460 2461 2462 2463 2464 2465 2466 2467 2468 2469 2470 2471 2472 2473 2474 2475 2476 2477 2478 2479 2480 2481 2482 2483 2484 2485 2486 2487 2488 2489 2490 2491 2492 2493 2494 2495 2496 2497 2498 2499 2500 2501 2502 2503 2504 2505 2506 2507 2508 2509 2510 2511 2512 2513 2514 2515 2516 2517 2518 2519 2520 2521 2522 2523 2524 2525 2526 2527 2528 2529 2530 2531 2532 2533 2534 2535 2536 2537 2538 2539 2540 2541 2542 2543 2544 2545 2546 2547 2548 2549 2550 2551 2552 2553 2554 2555 2556 2557 2558 2559 2560 2561 2562 2563 2564 2565 2566 2567 2568 2569 2570 2571 2572 2573 2574 2575 2576 2577 2578 2579 2580 2581 2582 2583 2584 2585 2586 2587 2588 2589 2590 2591 2592 2593 2594 2595 2596 2597 2598 2599 2600 2601 2602 2603 2604 2605 2606 2607 2608 2609 2610 2611 2612 2613 2614 2615 2616 2617 2618 2619 2620 2621 2622 2623 2624 2625 2626 2627 2628 2629 2630 2631 2632 2633 2634 2635 2636 2637 2638 2639 2640 2641 2642 2643 2644 2645 2646 2647 2648 2649 2650 2651 2652 2653 2654 2655 2656 2657 2658 2659 2660 2661 2662 2663 2664 2665 2666 2667 2668 2669 2670 2671 2672 2673 2674 2675 2676 2677 2678 2679 2680 2681 2682 2683 2684 2685 2686 2687 2688 2689 2690 2691 2692 2693 2694 2695 2696 2697 2698 2699 2700 2701 2702 2703 2704 2705 2706 2707 2708 2709 2710 2711 2712 2713 2714 2715 2716 2717 2718 2719 2720 2721 2722 2723 2724 2725 2726 2727 2728 2729 2730 2731 2732 2733 2734 2735 2736 2737 2738 2739 2740 2741 2742 2743 2744 2745 2746 2747 2748 2749 2750 2751 2752 2753 2754 2755 2756 2757 2758 2759 2760 2761 2762 2763 2764 2765 2766 2767 2768 2769 2770 2771 2772 2773 2774 2775 2776 2777 2778 2779 2780 2781 2782 2783 2784 2785 2786 2787 2788 2789 2790 2791 2792 2793 2794 2795 2796 2797 2798 2799 2800 2801 2802 2803 2804 2805 2806 2807 2808

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

Home run to T3C / 9

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 395–401

*(continued)*

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26



## Les sept portes du paradis

Au centre de la pièce, un large cercle est dessiné sur le sol autour des idéogrammes d'or marbré de la Femme Boursoufflée. Une boîte de verre et d'acier est posée en travers du cercle. Orientée est-ouest, elle mesure 1,80 m de long pour 90 cm de large, la taille d'un cercueil. Une cage amovible, à l'extrémité est, contient deux gros rats affamés et poisseux, capturés près du fleuve Choi. Mei-ling repose nue dans cette boîte, le visage tourné vers la cage. Seuls quelques centimètres et une vitre épaisse la séparent des rongeurs qui la lorgnent en salivant. La boîte renfermant Mei ling est divisée en sept compartiments, les sept portes du paradis, par six cloisons qui épousent à peu près les formes de son corps et la maintiennent immobile. La torture consiste à poser la cage à rats sur un des compartiments et à ouvrir le panneau de verre supérieur pour laisser entrer les rats affamés. En début de journée, ils ont été lâchés sur ses pieds et chevilles, maintenant affreusement tailladés et rongés. Le tortionnaire ganté a ensuite récupéré ses rats en se servant des lasses prévues à cet effet. Il aurait été idiot de la laisser mourir, rongée jusqu'à l'os. Ce genre de distraction doit attendre qu'elle ait parlé. Miss Choi a cru perdre la raison. Elle n'avait plus conscience de ses hurlements. Carl Stanford a fini par sourire et dire, qu'à son retour, il choisirait un nouveau pâturage pour ses petits gloutons. Avant de partir, il a placé la cage juste au-dessus de son visage. « Observez les ma chère et réfléchissez aux conséquences de votre obstination Jack Brady mérite-t-il une telle dévotion ? » Mei-ling est cependant réaliste. Elle sait que Stanford la tuera dès qu'elle lui aura dit ce qu'il veut savoir. Elle espère seulement mourir avant d'avoir cédé à la douleur. Même une libération par les investigateurs

n'étouffe pas ce désir de mort : elle essaiera de se suicider d'une manière rapide et indolore. Une réussite de Psychanalyse permet pourtant d'apaiser sa terreur et ses impulsions suicidaires : elle accepte alors d'indiquer où se cache Jack Brady.

Si les investigateurs ne trouvent jamais Mei ling, à vous de décider si elle parle ou meurt héroïquement. Nous vous suggérons de commencer à considérer son sort quand les investigateurs apprennent sa disparition. S'ils n'entendent jamais parler d'elle, c'est peut-être qu'elle n'a jamais été capturée mais, là encore, son destin est entre vos mains.

Un autre détail : tous ceux qui sont mordus par les rats doivent réussir un test sous CON x 2 ou attraper une maladie grave. Les premiers symptômes apparaissent 1D4 jours après la morsure et, sans traitement médical approprié (alitement obligatoire), le blessé meurt après 1D2 semaines. Un empoisonnement du sang ou une peste bubonique semblent parfaitement appropriés aux circonstances, mais pourquoi ne pas imaginer une fièvre plus exotique encore. Des rémissions temporaires pourraient être suivies d'inflammations soudaines. Aux moments les plus malencontreux, ces rechutes violentes seraient apaisées par des réussites de Médecine.

## Le musée de Shanghai

**Note :** vous avez cherché ce musée à Shanghai dans les années vingt ? Et oui : c'est une « invention » montée pour les Masques : car le premier musée de cette ville n'aurait ses portes que dans les années trente. Si vous avez un souci acharné pour le respect de la réalité historique, vous allez devoir trouver un autre lieu, ou une autre activité à M. Hsien. Il peut alors être un érudit localisé dans un grand lieu de la culture chinoise de votre choix.

Le musée possède une superbe collection de poteries, paravents, statues et parchemins.

## Chun Xu

Chun Xu, est une bibliothécaire retraitée pleine de zélande. Elle vous le prouve sans cesse pour les livres et les écrits : en particulier ceux du roman, esotérique. D'un naturel très sadic, Chun Xu n'a pas pu se résoudre à rentrer paisiblement dans le troisième âge. Elle ne réplique ni son alimentation, ni sa forme physique. Elle s'est procurée une chemise à bras qu'elle a remplie de vieux livres et s'enfile de place en place pour y accéder et revendre des livres. Du haut de ses quatre-vingt-cinq ans, et de sa crasse haute, cette vieille diabolique, bien en chair, lisse les poissards et les dragons potelés, un livre à la main.

Tout au long de sa vie, elle s'est passionnée pour l'occultisme sous une approche exclusivement littéraire. Cette passion fait d'elle une des personnes les mieux documentées sur les mythes chinois et les sciences mystiques asiatiques. Elle sait déchiffrer les écritures anciennes et connaît une dizaine de dialectes oubliés. Cet engouement lui a conduit à mettre la main sur une copie endommagée du *9 Ans* originaire de Hsien qui décrit le passage de Ling et Kadath. Inconnus. Chun Xu y a découvert certains aspects du mythe de Chuliu, elle resta tout de même très sceptique s'agissant de son existence tangible. Il y a quelques semaines, elle a vu dans un document au prix fort à un *«Vieux Chinois cultivé, l'homme et l'art poète»* (M. Hsien).

Si les investigateurs viennent la trouver, elle acceptera de parler d'occultisme avec eux, voire de les aider s'ils se montrent convaincus. Dès que Chun Xu leur fera confiance, ils auront un problème sérieux à gérer : son joug, autopsie. Demandez-lui d'écrire un message, elle n'hésitera pas à le chercher dans un tiroir de meuble, un bon autoriser dans la voie et un nerf de bœuf à la main.

Cette application explosive se retournera rapidement contre les personnages qui risqueront d'avoir la mort de la vieille femme enthousiaste sur la conscience.

Chun Xu n'est pas folle ni téméraire, elle sait ce qu'elle fait et rêve secrètement d'une sortie de scène digne des héroïnes de romans modernes, dans la gloire et le danger.

Ce que sait Chun Xu

- Technique ordre de la Femme Boursoufflée (toute une des sociétés secrètes chinoises les plus redoutées, l'ordre vénitien, un dieu noir et blanc, à une époque, régner la terreur sur toutes les côtes de la Chine).
- Les objets de culte de la Femme Boursoufflée sont la faucille qui servait à ses sacrifices et l'éventail noir.

Ce que croit Chun Xu

- L'ordre de la Femme Boursoufflée a disparu, depuis des siècles elle peut guider ses personnages vers des références littéraires susceptibles de les aider dans leur quête.

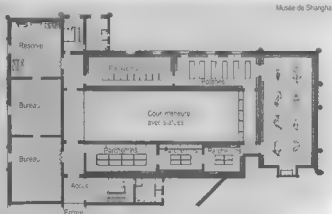
Compétence spécifique

Ta-Chi-Chuan

66%

"Egg" Shen

Ce Chinois malicieux proche de la sécurité n'est pas ce qu'il paraît. Du haut de son mètre quatre-vingt, Egg se présente comme un humble restaurateur au front légèrement qui lui a été son surnom. Ses manières obséquieuses



et son humour parfois douloureux sont une façade. L'homme est en vérité un puits de sagesse et une véritable source de connaissances occultes. Dans sa formation, la science mystique s'enseigne génération après génération. Homme aux goûts simples, Egg a très rapidement composé ses arrangements de porcelaine plus soignée, en réalité il reste très respectueux au sein de sa communauté, en particulier des membres les plus âgés. On peut le rencontrer dans son restaurant, le "Dragon of the Black Pool" (cf. p. 17) dont le nom censé attirer les clients occidentaux a été choisi par le premier client américain de l'établissement, il faut bien vivre avec son temps.

Par jeu, Egg aime à adresser envers les étrangers par provocation et dictons populaires, il n'hésitera pas à en inventer de nouveaux s'il sent que ses investigations sont bon public. Dans un premier temps, il tiendra jusqu'au bout avant la moindre connaissance occulte ou renseignement sur un culte effrayant.

Si "Egg" Shen est convaincu de sa sincérité de la qualité des personnages, il leur fera sentir de petits "gâteaux de la chance" dans lesquels ils pourront trouver de petits messages énigmatiques à méditer. (Avec une volonté tenace, tout peut être accompli.) Ce ne sont pas les poètes des chens qui font masquer les chats. / Ce qui est venu dans l'obscurité s'en va par les fenêtres. / Enfin l'époux, pas de querelle qui risquerait la nuit, etc. / Un d'entre eux dit "l'explication se voit à la fermeture du restaurant". Il s'agit naturellement d'un rendez-vous proposé après la fermeture du "Dragon of the Black Pool".

Egg restera très prudent dans ses confidences. Même s'il est disposé à aider le groupe, il ne s'attend pas à en prendre de risques inconsidérés. Il tient à protéger sa peau, et celle des nombreux membres de sa famille qui habitent Shanghai. Le restaurateur a la tête sur ses épaules et demandera une contrepartie en échange des informations qu'il fournira (par exemple des services en rapport avec l'embauche de son restaurant ou de ses affaires).

- Ce qui sait "Egg" Shen**
- la culture de la "Grosse Femme" est majeure et bien implantée à Shanghai
  - le culte bouddhiste tout particulièrement un Américain à la tête dure. Les sectateurs ont enlevé son âme, une femme de mauvais vie, en espérant que l'homme se jellera dans leurs filets pour la sauver.
  - "Egg" Shen pourra enseigner, en sort de protection aux personnages s'ils passent 20 - 40 semaines avec lui et acceptent de s'occuper gratuitement du service dans le restaurant. À vous de décider si le sort en question produit réellement des effets occultes ou si c'est "Quête du Ciel" ou "Quête du Dragon" ou, si c'est l'histoire que de techniques de son autographe de gestulations mystique pour enseigner, même fait tout de même gagner 5 points dans les compétences médiane et premier tour.

**Ce que croit "Egg" Shen**  
 Lin Tian-yu, dirige la "Grosse Femme" il ne confiera toutefois pas cette croyance au premier venu.

Compétence spécifique  
 Penser par provocation  
 et dictons chinois



C'est un arrêt obligatoire pour qui s'intéresse à la Chine pré-mandchoue. M. Mao, un des assistants du conservateur, peut dresser la liste des érudits de Shanghai capables d'aider les investigateurs comme traducteurs, experts ou historiens. Tous comptent être payés pour leur peine, ils sont parfois très pauvres.

La liste comprend 34 noms. Il faut 1D6+2 jours pour les trouver tous et les interroger, plus encore si les investigateurs doivent recourir à un interprète.

Un de ces hommes font autorité en matière d'occultisme chinois et cinq peuvent être facilement contactés. Si les investigateurs s'intéressent à l'ordre de la Femme Boursoufflée, ils obtiennent ainsi quelques informations intéressantes.

L'antique ordre de la Femme Boursoufflée était l'une des sociétés secrètes chinoises les plus redoutées. L'Ordre vénérait un dieu noir et faisait, à une époque, régner la terreur sur toutes les côtes de la Chine. On disait même que les abominables pirates fauves se plaçaient aux instructions de l'Ordre. On lui prêtait de vastes pouvoirs magiques, utilisés sans pitié contre ses ennemis. À notre époque, les autorités doutent qu'il existe encore.

Des personnages hauts en couleurs qui seront autant d'épaules secourables que de terrifiants prophètes. Utilisez-les avec parcimonie selon les avancées de votre équipe. Ils peuvent tout à fait être introuvables comme venir sauver les investigateurs embourbés dans une impasse ou prêts à se jeter dans la gueule du dragon.

Ils ne diront pas forcément tout ce qu'ils savent et ne seront pas toujours enclins à venir en aide à des inconnus. À vous d'en faire vos auxiliaires scénaristiques.

## Jia Zhao

La jeune femme est née le 10 mai 1947. Elle compte dans sa clientèle nombre de personnes influentes, y compris dans les milieux de la pègre. Jia pratique les arts divinatoires depuis son enfance, elle dispose à domicile d'une bibliothèque impressionnante de traités d'astrologie (écrits en mandarin).

Quoique très maigre, Jia est une très belle femme de 38 ans. Ses yeux d'un brun clair ne laissent pas indifférents. Sa voix douce et vibrante charme l'auditeur. Son corps est en partie recouvert de tatouages de papillons et de fleurs. Elle metra jusqu'au bout les rumeurs qui lui prêtent une relation intime avec un chef yakuza.

Depuis quelques semaines, elle reste cloîtrée chez elle en proie à un profond désespoir. Elle a récemment été présentée à Carl Stanford lors d'une réception mondaine. Sa rencontre avec l'émouvante grise de Ho Fong l'a laissée avec d'atroces visions qu'elle s'est gardée de partager avec ses proches. Jia Zhao se pense victime d'une emprise maléfique et elle tente de rompre le maléfice par de longues séances de méditation et de purification mystique. Cette quête l'a amenée à vagabonder dans les Contrées du Rêve où elle passe de plus en plus de temps à rechercher la solution à son malheur.

Jia perd peu à peu l'appétit et le sommeil, elle est hantée de visions terribles de ciels déchirés, d'une mer déchaînée qui vomit un torrent incessant de nouritures sur le monde. Elle perçoit de lointaines armées d'ébène qui roisissent sur l'Ouest, elle partage dans ses visions la fureur de peuples entiers réduits à l'esclavage. Elle redoute la silhouette qui hante ses songes : ses yeux avides, son éven-

tail de nonceurs qu'elle agite telle la queue d'un crotale. Elle délire dans ses cauchemars, happée vers des dimensions lointaines à travers d'inquiétants gouffres triangulaires. Elle est profondément convaincue que ces visions sont le reflet d'un futur proche et inexorable.

Les investigateurs auront du mal à contacter Jia en raison de son isolement actuel. S'ils réussissent à obtenir une entrevue, ce qu'ils apprendront risque de les décourager autant que de les servir. Sauf à contrecarrer les plans de Nyarlathotep, il n'y a aucun moyen d'apaiser durablement Jia. Elle accepte son destin comme un futur inévitable, elle cherche seulement à soulager ses tourments et à comprendre ce qui va arriver.

Ses tourments entraînent peu à peu l'occultisme vers la folie. Elle est persuadée que ses tatouages s'animent et changent imperceptiblement de position lorsqu'elle s'abandonne au sommeil. Il ne lui faudra pas longtemps avant de trouver son réconfort dans l'opium.

#### Ce que sait Jia Zhao

- M. Stanford est un homme maléfisant, elle ne connaît rien de plus sur lui hormis son nom et sa description physique.
- Jia pourra raconter ses visions prophétiques en fonction de vos desiderata de Gardien.

#### Ce que croit Jia Zhao

- Rien ne pourra empêcher le monde de basculer dans l'horreur.

**Compétence spécifique :** Prédire un avenir sombre 75%

### Mu Hsien

La sixième et dernière sommité de l'occultisme, Mu Hsien (cf caractéristiques p. 50), est un homme très occupé. Il ne reçoit les investigateurs que s'ils mentionnent l'Ordre de la Femme Boursoufflée ou citent le nom de Jack Brady. Vous pouvez leur accorder un test de Psychologie pour comprendre que M. Mu exige une totale sincérité de ses interlocuteurs. S'ils parlent sans détour, il alerte Chu Min, un ami de Brady, qui, à son tour, fait suivre les étrangers pour s'assurer qu'ils sont bien des amis. M. Mu est en train de traduire *les Sept Livres cryptiques de Hsien* et Jack Brady se cache dans sa maison ; cette question doit donc être rapidement résolue. Mu Hsien est un érudit, un spécialiste de l'histoire et des traditions de la Chine. Les adorateurs fous et les monstres ne sont plus de son âge, mais ce que lui a raconté Jack Brady est trop troublant pour qu'il reste les bras croisés.

S'il se confie aux investigateurs, ils apprennent plusieurs éléments importants.

- L'Ordre de la Femme Boursoufflée existe toujours, il a même retrouvé une bonne part de sa puissance ces dernières années.
- Seules quelques-unes de ses victimes ont été découvertes, le massacre des innocents est devenu chose courante en Chine.
- Les bras coupés constituent la signature rituelle du culte ; les victimes meurent saignées à blanc.
- L'Ordre vénère une sombre déesse, la Femme Boursoufflée. Les prêtres croient qu'elle est l'avatar d'une divinité primaire adorée secrètement dans le monde entier sous de multiples formes.
- M. Mu pense que l'Ordre veut invoquer sa déesse sur Terre. La première étape de ce projet doit bientôt empoisonner le ciel ou le fracturer.
- Une fois les cieux ainsi altérés, il faudra encore une année pour que le monde soit corrompu par les entités maléfiques, que les étoiles elles-mêmes changent de position et que les hommes vénèrent les horreurs du panthéon de la déesse noire - Cthulhu, Nyogtha, Yog-Sothoth et Azathoth.
- M. Mu laisse entendre qu'un antique savoir pourrait prévenir ces horribles événements, mais il refuse de s'expliquer tant que les investigateurs n'ont pas rencontré Jack Brady.

Quand Mu Hsien comprend que ses interlocuteurs travaillent contre l'Ordre, il leur interdit de revenir chez lui ; le danger est bien trop grand. Ils peuvent lui laisser des messages poste restante à Shanghai au nom de Feng Wu-pei ; il répondra dès que possible.

Si l'Ordre réussit à pister les investigateurs jusqu'à Mu Hsien, il tente de récupérer *les Sept Livres cryptiques de Hsien*. Carl Stanford dirige les opérations. À vous de décider du moment de cette attaque et de son résultat. Si Stanford récupère le rouleau de parchemin, il le remet à Ho Fong (qui le range dans sa chapelle de la Femme Boursoufflée). Stanford quitte alors Shanghai ; d'autres missions divines l'attendent. Si le parchemin est volé, Brady réapparaît aussitôt pour le récupérer. Les hommes de Lan Tang-yu peuvent aussi avoir suivi les investigateurs ; le mandarin envoie alors ses singes et quelques sbires reprendre ses Livres. Si les investigateurs apprennent où se trouve le rouleau et veulent se l'approprier, ce sont eux qui vont forcer la porte de Mu Hsien et chercher l'ouvrage.

Quoi qu'il arrive, la maison est solidement bâtie et verrouillée. Si vous le désirez, quelques petites surprises mortelles préparées par Jack Brady attendent les intrus maladroits. Il pourrait aussi y avoir des gardes, quelques militants d'Action Sincère, armés de pistolets à silencieux, devraient faire l'affaire.

### Dou-Guan Wing

Dou-Guan tient une petite boutique de souvenirs situés au sous-sol d'un immeuble du quartier chinois. Ce septuagénaire mandchou, à la barbe et aux cheveux blancs est d'un naturel calme et flegmatique. Il passe son temps à fumer la pipe en écoutant les succès des chanteuses locales passer en boucle sur sa radio occidentale.

Sa boutique regorge d'objets hétéroclites. Au milieu d'antiques-boutelle marchés, les personnages ressemblent plutôt à un antique piéce à doge de la dynastie Tang, une perle à marteau d'or d'autres objets exotiques abandonnés à la poussière de sa boutique. Deux casiers se tiennent peints à cheval depuis leur âge suspendus en bambous tressés.

Dou-Guan a appris les sciences occultes avec son grand-père. Son approche est essentiellement empirique et basée sur une longue pratique de la technique, des arts divinatoires, de la magie et de la médecine chinoise. Les investigateurs ne trouveront aucun écrit d'intérêt chez le vieil homme.

Dou-Guan se méfie beaucoup des Occidentaux et ne veut pas à se retrouver mêlé à leurs histoires dérangeantes. Il se montrera assez coopératif s'il apprend qu'on a donné ses coordonnées à des parafistes étrangers (une bonne occasion pour interpréter l'homme en supposant une longue liste de réprimandes en chinois ou approchant à l'adresse des joueurs). Si certains PJ sont d'origine chinoise ou si les PJ attirent les faveurs du Chin, la petite loi de M. Wing qui traite souvent dans sa boutique, il est possible que le vieil homme leur apporte un peu d'aide.

Dou-Guan peut signer les emblemmes et dans une certaine mesure les effets des sorts dont les joueurs pourraient être victimes. Ses compétences ne sont pas miraculeuses, l'obtention de résultats prendra du temps et de l'énergie.

#### Ce que sait M. Wing

- La culte de la Femme Boursoufflée est antique et intimement attaché aux croyances des terribles peuples fu-kien anciennement établis en mer de Chine.
- Une statuette étrange a transité par son magasin il y a trois ou quatre ans. Elle représentait une femme poêle au visage caché par un triangle, elle était sculptée grossièrement dans un morceau de pierre volcanique. Dou-Guan la revendu rapidement après avoir retrouvé ses canons morts dans leur cage, juste à côté de la statue.

#### Ce que croit M. Wing

- La culte de la Femme Boursoufflée a disparu avec les paroles et l'effacement de l'âge moderne. Les derniers qui pouvaient encore entretenir ce folklore sont les truands à la petite semaine qui cherchent à impressionner les petits commerçants qu'ils rackettent.

#### Compétence spécifique

Son âge grâce à des remèdes occultes et compliqués

75%





**Mu Hsien**

(A10)

Mu Hsien est un érudit chinois d'une soixantaine d'années (63 ans). Spécialiste dans l'histoire de la Chine et plus particulièrement dans l'occultisme, il a pris en charge Brady et est très attentif à conserver le maximum de discrétion à son encontre étant donné ce qu'il sait de fond de la Femme Bouleversée. Il est en cours de traduction des Sept Livres cryptiques de Hsien Au moment où il rencontre ses investigateurs pour la première fois, Hsien n'est pas décidé sur la réalité des éléments apportés par Brady et fera toute attention à tout nouveau élément apporté par des étrangers. Une fois convaincu, de sa bonne foi - et une fois l'ouvrage traduit - il sera bien plus réceptif.

Hsien est un homme de taille standard, ne passe pas son temps à se mesurer à la grandeur de son ordre mais apprécie par-dessus tout la franchise, c'est pourquoi il aime énormément Brady.

#### Érudit avisé de la Chine Traditionnelle Niveau: supérieur

Ch. 10, p. 306 de L. Appel de Chu Chu, édition 10<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| mpa:          | -2 |
| Points de vie | 8  |
| Savant Mental | 60 |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

Parler & écouter avec audition 75%

#### Compétences

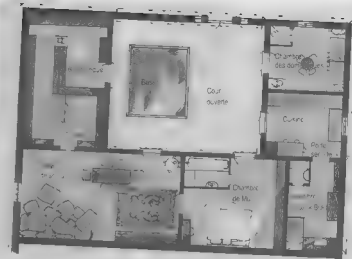
|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| Athlétisme                     | 15% |
| Bibliothèque                   | 75% |
| Discrétion                     | 10% |
| Histoire et Savoir Chinois     | 90% |
| Magie et Traditions Taoïstes   | 60% |
| Mythe de Chu Chu               | 15% |
| Persuasion                     | 65% |
| Psychologie                    | 60% |
| Savoirs des Classiques         | 65% |
| Sciences de la vie             |     |
| botanique                      | 30% |
| histoire naturelle             | 35% |
| Sciences formelles: astronomie | 25% |
| Sciences occultes              | 10% |
| Tradition Confucianiste        | 75% |
| Travail du Papier              | 85% |
| vigilance                      | 25% |

#### Langages

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Langue maternelle (Mandarin) | 95% |
| Tibétain                     | 50% |

#### Combat

Se seuls armes, son érudition



Demeure de Mu Hsien

## Œil de Lumière et de Ténèbres Aide de jeu SH-09

Passage concernant l'Œil de Lumière et de Ténèbres dans le cinquième Livre Cryptique.

## Chine Nouvelle

Chu Min est le chef de la milice secrète de Chine Nouvelle, une organisation qui regroupe environ 200 membres Chinois des diverses professions: étudiants, professeurs, ouvriers, journalistes, policiers, bureaucrates, enseignants, etc. Ils sont tous en contact avec l'effort contre les grandes figures de la corruption à Shanghai. Les méthodes employées sont brutales: le produit et le contrôle.

Les mouvements politiques ne se risquent généralement pas à employer la terreur pour atteindre leurs buts et construire le programme. Leurs tactiques internes commencent par des actes terroristes, mais des activités plus subtiles se suivent et se complètent. L'organisation, le groupe auquel appartient Chu Min fait exception: il est financé par un réseau radical, Sung Lee, et n'a donc pas de programme, de plans ou de compromis. Le slogan des « quatre affirmations »: École Sincère, Convention Sincère, Part de Sincère, Action Sincère - représente bien le sens de l'absence de compromis. Les dirigeants de Chine Nouvelle dénoncent tout et tous et se font des ennemis et des imitations: personnes ou sociétés, sont ajoutés à la liste toujours plus longue des ennemis promis au châtiment final.

La plupart des adhérents ne songent qu'à venger leur colère mais le groupe Action Sincère (dirigé par Chu Min) réunit les partisans de la violence effective. Ses membres s'entraînent inlassablement aux arts mar-

## Sortilèges

Best die Luntzberg ist die Tändelung

De nombreux affiliés de nombreux agents de services de l'hygiène. Il coûte un nombre important de points de POU, différent à chaque occasion. La nuit se démi-

... une matière dure, d'origine  
... par exemple - avec  
... place en hauteur près de l'entrée ou  
... de l'entrée.

2004-2005  
 2005-2006  
 2006-2007

11

2000-2001  
 2001-2002  
 2002-2003  
 2003-2004  
 2004-2005  
 2005-2006  
 2006-2007  
 2007-2008  
 2008-2009  
 2009-2010  
 2010-2011  
 2011-2012  
 2012-2013  
 2013-2014  
 2014-2015  
 2015-2016  
 2016-2017  
 2017-2018  
 2018-2019  
 2019-2020  
 2020-2021  
 2021-2022  
 2022-2023  
 2023-2024  
 2024-2025  
 2025-2026  
 2026-2027  
 2027-2028  
 2028-2029  
 2029-2030  
 2030-2031  
 2031-2032  
 2032-2033  
 2033-2034  
 2034-2035  
 2035-2036  
 2036-2037  
 2037-2038  
 2038-2039  
 2039-2040  
 2040-2041  
 2041-2042  
 2042-2043  
 2043-2044  
 2044-2045  
 2045-2046  
 2046-2047  
 2047-2048  
 2048-2049  
 2049-2050  
 2050-2051  
 2051-2052  
 2052-2053  
 2053-2054  
 2054-2055  
 2055-2056  
 2056-2057  
 2057-2058  
 2058-2059  
 2059-2060  
 2060-2061  
 2061-2062  
 2062-2063  
 2063-2064  
 2064-2065  
 2065-2066  
 2066-2067  
 2067-2068  
 2068-2069  
 2069-2070  
 2070-2071  
 2071-2072  
 2072-2073  
 2073-2074  
 2074-2075  
 2075-2076  
 2076-2077  
 2077-2078  
 2078-2079  
 2079-2080  
 2080-2081  
 2081-2082  
 2082-2083  
 2083-2084  
 2084-2085  
 2085-2086  
 2086-2087  
 2087-2088  
 2088-2089  
 2089-2090  
 2090-2091  
 2091-2092  
 2092-2093  
 2093-2094  
 2094-2095  
 2095-2096  
 2096-2097  
 2097-2098  
 2098-2099  
 2099-2100  
 2100-2101  
 2101-2102  
 2102-2103  
 2103-2104  
 2104-2105  
 2105-2106  
 2106-2107  
 2107-2108  
 2108-2109  
 2109-2110  
 2110-2111  
 2111-2112  
 2112-2113  
 2113-2114  
 2114-2115  
 2115-2116  
 2116-2117  
 2117-2118  
 2118-2119  
 2119-2120  
 2120-2121  
 2121-2122  
 2122-2123  
 2123-2124  
 2124-2125  
 2125-2126  
 2126-2127  
 2127-2128  
 2128-2129  
 2129-2130  
 2130-2131  
 2131-2132  
 2132-2133  
 2133-2134  
 2134-2135  
 2135-2136  
 2136-2137  
 2137-2138  
 2138-2139  
 2139-2140  
 2140-2141  
 2141-2142  
 2142-2143  
 2143-2144  
 2144-2145  
 2145-2146  
 2146-2147  
 2147-2148  
 2148-2149  
 2149-2150  
 2150-2151  
 2151-2152  
 2152-2153  
 2153-2154  
 2154-2155  
 2155-2156  
 2156-2157  
 2157-2158  
 2158-2159  
 2159-2160  
 2160-2161  
 2161-2162  
 2162-2163  
 2163-2164  
 2164-2165  
 2165-2166  
 2166-2167  
 2167-2168  
 2168-2169  
 2169-2170  
 2170-2171  
 2171-2172  
 2172-2173  
 2173-2174  
 2174-2175  
 2175-2176  
 2176-2177  
 2177-2178  
 2178-2179  
 2179-2180  
 2180-2181  
 2181-2182  
 2182-2183  
 2183-2184  
 2184-2185  
 2185-2186  
 2186-2187  
 2187-2188  
 2188-2189  
 2189-2190  
 2190-2191  
 2191-2192  
 2192-2193  
 2193-2194  
 2194-2195  
 2195-2196  
 2196-2197  
 2197-2198  
 2198-2199  
 2199-2200  
 2200-2201  
 2201-2202  
 2202-2203  
 2203-2204  
 2204-2205  
 2205-2206  
 2206-2207  
 2207-2208  
 2208-2209  
 2209-2210  
 2210-2211  
 2211-2212  
 2212-2213  
 2213-2214  
 2214-2215  
 2215-2216  
 2216-2217  
 2217-2218  
 2218-2219  
 2219-2220  
 2220-2221  
 2221-2222  
 2222-2223  
 2223-2224  
 2224-2225  
 2225-2226  
 2226-2227  
 2227-2228  
 2228-2229  
 2229-2230  
 2230-2231  
 2231-2232  
 2232-2233  
 2233-2234  
 2234-2235  
 2235-2236  
 2236-2237  
 2237-2238  
 2238-2239  
 2239-2240  
 2240-2241  
 2241-2242  
 2242-2243  
 2243-2244  
 2244-2245  
 2245-2246  
 2246-2247  
 2247-2248  
 2248-2249  
 2249-2250  
 2250-2251  
 2251-2252  
 2252-2253  
 2253-2254  
 2254-2255  
 2255-2256  
 2256-2257  
 2257-2258  
 2258-2259  
 2259-2260  
 2260-2261  
 2261-2262  
 2262-2263  
 2263-2264  
 2264-2265  
 2265-2266  
 2266-2267  
 2267-2268  
 2268-2269  
 2269-2270  
 2270-2271  
 2271-2272  
 2272-2273  
 2273-2274  
 2274-2275  
 2275-2276  
 2276-2277  
 2277-2278  
 2278-2279  
 2279-2280  
 2280-2281  
 2281-2282  
 2282-2283  
 2283-2284  
 2284-2285  
 2285-2286  
 2286-2287  
 2287-2288  
 2288-2289  
 2289-2290  
 2290-2291  
 2291-2292  
 229

**CON LA COLLABORAZIONE DI**



Chu Min  
Allen

Chi. Min est le chef du bras armé de Chine Nouvelle. Ce petit homme âgé de 31 ans est intraitable et difficilement supportable à la longue. Il présente deux faces : toujours souriant, il tient des propos engagés très durs, et d'ingé sa main d'une main de fer il s'habille toujours comme un travailleur des usines des docks et ne tolère aucun manquement à la discipline.

Chu est un habitué des opérations coup de poing et sait que le combat de Chine Nouvelle sera sanglant un jour ou l'autre. Il ne s'engagera pas à la légère car la malice est limitée en taille et il ne peut pas se permettre d'attirer trop l'attention des autorités ou des belligérants étrangers.

**Chu Min** Un combattant de la Chine nouvelle

Niveau supérieur  
(cf. tables, p. 306 de L'Appel de Cithou,  
édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou, p. 206 de la 6<sup>e</sup>  
édition française).

|                  |    |
|------------------|----|
| Valeurs dérivées |    |
| Impact           | +2 |
| Points de Vie    | 18 |
| Santé Mentale    | 55 |

## Compétence spécifique (ou spéciale)

Mener son combat avec le sourire 70%

| Compétences       | %   |
|-------------------|-----|
| Athlétisme        | 80% |
| Baratin           | 40% |
| Séminaire         | 45% |
| Décoration        | 65% |
| Métier explosifs  | 30% |
| Persuasion        | 25% |
| Prémiers Sonts    | 55% |
| Sciences occultes | 60% |
| Violence          | 75% |

## Langues

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Langue maternelle (Mandarin) | 65% |
| Anglais                      | 10% |

## Combat

|  |     |
|--|-----|
| • Couteau de Combat  | 80% |
| Dégâts : 1D4+2 (toujours dans une gaine fourée sur son avant-bras) |     |
| • Mitrailleuse   | 60% |
| Dégâts : 1D6+2   |     |
| • Bagarre  | 85% |
| • Arts Martiaux  | 75% |
| • Pistolet Automatique cal.45                                      | 90% |
| Dégâts : 1D10+2 (avec silencieux ou un cache flamme)               |     |
| • Mitraillette Thompson  | 75% |
| Dégâts : 1D10+2  |     |

Aide de Jeu, SH-C9 Extrait du cinquième livre chapitre de 1530

[illegible]

1. "un mersaire" doit être gommé dans tous les cas où il est écrit "offre la nature"  
 2. remplacer "il se trouve" par "il n'y a pas la nature" dans le cas où il s'agit de la nature  
 3. dans tous les cas où il est écrit "il se trouve" dans le cas où il s'agit de la nature

[illegible]

- Chosen Tech

## D'autres combattants de Chine Nouvelle (Alliés)

Ces combattants sont des soldats indifférents qui se battent pour la Chine Nouvelle.

D'autres combattants de Chine Nouvelle  
Niveau ordinaire  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Chufo, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 3<sup>e</sup> édition française)

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Impact           | +2 |
| Points de Vie    | 13 |
| Santé Mentale    | 55 |

| Compétence spécifique (ou spéciale) |     |
|-------------------------------------|-----|
| Chine Nouvelle vaincue ?            | 70% |
| Compétences                         |     |
| Adaptation                          | 85% |
| Discrétion                          | 85% |
| Sciences occultes                   | 05% |
| Vigilance                           | 70% |

| Langues                      |     |
|------------------------------|-----|
| Langue maternelle (Mandarin) | 60% |

| Combat                |     |
|-----------------------|-----|
| • Couteau de Combat   | 55% |
| Digits 1D4+2          |     |
| • Mitrailleuse        | 55% |
| Digits 1D6+2          |     |
| • Bagarre             | 75% |
| • Arts martiaux       | 80% |
| Mitraillette Thompson | 45% |
| Digits 1D1+2          |     |



## Trois gardes féroces de l'entrepôt (Alliés)

Ces gardes sont des membres d'Action Sincère qui ont pour rôle de gérer la sécurité de l'entrepôt de Chine Nouvelle. Voir la description de l'organisation, p. 50. L'un d'eux peut être une paysanne dont le man a été dépecé par l'Ordre. Elle est particulièrement vindicative, une simple rébellion ne suffit pas à la satisfaire.

## Artefact

L'Ordre de Lumière et de l'Ambré

Un commando d'élite (plus d'enchâsser le son)

Un commando d'élite (plus d'enchâsser le son)

Un commando d'élite (plus d'enchâsser le son)

Un commando d'élite (plus d'enchâsser le son)

Un commando d'élite (plus d'enchâsser le son)

Un commando d'élite (plus d'enchâsser le son)

Un commando d'élite (plus d'enchâsser le son)

traux, aux armes à feu et aux tactiques de combat des petites unités. C'est ce groupe qui occupe l'entrepôt de Chung shan Road, surveillé par les agents du Capitaine Isoge et bien d'autres.

Chaque jour, quelques 1D20+5 hommes et femmes d'Action Sincère sont présents dans l'entrepôt. Pour acquiescer de la pratique, certains ont travaillé plusieurs mois, voire un an pour des gangs locaux ou des seigneurs de la guerre. Leur solide expérience de la brutalité est efficacement complétée par l'entraînement dispensé par Jack Brady et un diplômé du Whampoa. Action Sincère est bien plus redoutable que sa taille ne le laisse supposer. Ce n'est pas un simple ramassis d'anarchistes rêveurs mais plutôt une unité commando disciplinée. L'arsenal comprend quantité de fusils, pistolets et mitraillettes et surtout deux mitrailleuses de .30, des caisses de grenades, un mortier de 60 mm et tous les obus nécessaires. La dynamite et le matériel de démolition ne manquent pas non plus. Tout ce matériel a

été acheté aux États-Unis, au marché noir des Philippines.

Situé près d'une fondrière commodément bruyante, l'entrepôt est abandonné comme le démontrent ostensiblement ses fenêtres et portails encloués de planches. Normalement, les militants d'Action Sincère entrent, seuls ou en couple, par une porte de derrière solidement verrouillée (FOR 40). Cette entrée et l'armurerie intérieure sont surveillées par 3 gardes. Sur un bureau, des documents détaillent certaines expéditions d'armes. Une course vers l'île du Dragon (C) est inscrite sur une carte marine des environs de Shanghai. Un tableau indique les niveaux probables de la marée en différents points d'accostage. Un dossier regroupé les compres-rendus des éclaireurs envoyés sur l'île. L'ensemble est rédigé dans un jargon militaire mandarin. Les seuls mots anglais sont inscrits sur une feuille de papier froissée. Les militants d'Action Sincère ainsi que les trois gardes de l'entrepôt sont déçus et contraires.



## Quelques mots griffonnés

### Aide de jeu SH-08

Quelques mots griffonnés au crayon sur

une feuille de papier froissée

**Utilité de ce document** Suggère que l'as  
saut sur l'île devrait intervenir bientôt Jack  
Brady y participera certainement

## Jack Brady

Il vit dans une pièce secrète de la maison  
de Mu Hsien et quitte rarement sa ca-  
chette. Seul le vieil érudit et son cuisinier  
savent qu'il attend là le moment d'agir  
Brady n'entre en scène que lorsqu'il est sûr  
que les investigateurs sont de son côté. Il

les retrouve en plein jour à leur hôtel ou  
au restaurant. Il a compris quel danger  
representent les équipes nocturnes

Brady a toute sa raison mais ses ma-  
nières sont, à juste titre, quelque peu  
paranoïaques Il ne reste avec les inves-  
tigateurs que le temps de raconter son  
histoire et de prendre des mesures en  
vue d'une nouvelle rencontre. Il essaye  
ensuite de se fondre dans la foule (ce qui  
n'est pas chose facile à Shanghai pour  
un ancien Marine). Brady s'est grime  
convenablement, mais si les investiga-  
teurs sont surveillés, faites un test de  
Se Cacher pour lui. En cas d'échec, les  
observateurs susceptibles de s'intéresser  
à lui le rejettent



Trois gardes féroces de l'entrepôt

Niveau ordinaire

cf. Tableau, p. 206 de L'Appel de Cithulu

édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 1<sup>re</sup>

édition française

Valeurs dérivées

Impact +2

Ponts de Vie 12

Santé Mentale 70

Compétence spécifique (ou spéciale)

Protéger Action Sincère

avec violence 75%

Compétences

Athlétisme 80%

Discrétion 85%

Endoctrinement d'Action Sincère 75%

SCIENCE

et Futures des Han

Sciences occultes 85%

Vigilance 70%

Langues

Langue maternelle (Mandarin) 40%

Combat

• Couteau de Combat 95%

Dépôts 104+2

• Bagarre 75%

• Arts martiaux 80%

• Mitraillette Thompson 50%

Dépôts 1010+2



« Je m'appelle Jack Brady, vous me cherchez. Je crois bien. Si un peu de temps et vous avez quelques questions à me poser. A ce que j'ai compris, vous n'avez jamais pu parler à Jackson Elias. Pour info, je vais tout vous expliquer et vous pourrez me poser vos questions ensuite »

« Pour ce que en saas on est dans une affaire pas on apprend pas, ni la trouille  
ni maché à l'œuf on blase, es, mais que les gens aillent s'en faire et se fassent chier contre ce culte. Desole  
que ce ne soit pas terrible pour lui. C'était un mal à tous les fins, le culte, a deviné et sans rien lui cacher le  
vous prenaient donc aussi les gens - le culte de clémence pas. Mais des fois comme vous le savent peut-être de là à  
/// (il rit)

[illegible][illegible][illegible]

Ce samedi matin, nous en aurons d'autres et de ce côté, nous n'attendons rien. L'inspecteur A. nous avertit que notre première nuit à Dhamra, Roger s'est fait enlever et a demandé la permission d'aller avec nous jusqu'à notre première nuit à Dhamra. Roger s'est fait enlever et a demandé la permission d'aller avec nous jusqu'à notre première nuit à Dhamra. Roger s'est fait enlever et a demandé la permission d'aller avec nous jusqu'à notre première nuit à Dhamra.

[illegible][illegible][illegible]

des travailleurs du Mali et de la République de Côte d'Ivoire. Les deux pays ont été les premiers à recevoir des travailleurs du Mali et de la République de Côte d'Ivoire. Les deux pays ont été les premiers à recevoir des travailleurs du Mali et de la République de Côte d'Ivoire. Les deux pays ont été les premiers à recevoir des travailleurs du Mali et de la République de Côte d'Ivoire.

[illegible]

Il avait qu'à soit devenus presque la moitié de l'ancien. Il avait dit : « Je ne comprends rien, et dans un pays où je ne suis pas sûr de pouvoir aller, je ne puis pas aller. » Il avait dit : « Je ne comprends rien, et dans un pays où je ne suis pas sûr de pouvoir aller, je ne puis pas aller. » Il avait dit : « Je ne comprends rien, et dans un pays où je ne suis pas sûr de pouvoir aller, je ne puis pas aller. »

à l'insulte nous sommes, dans ce cas, et après le cas de la  
 disait à son fils, dit par la terre et dans son  
 ouvrir à son fils, dit par la terre et dans son  
 être attentivement, comme le monde et le monde, dit  
 était quitter l'homme pour le fils, dit dans le monde  
 lui police le premier, dit par la terre et dans son  
 pris une discussion pendant la dernière nuit à l'égard  
 pris une discussion pendant la dernière nuit à l'égard

1 J'ai appris plus tard que j'avais deviné juste. Les VANDERBILT ont dit que 90% de gens avaient été tués

« Enfin par tous les coups de passe sans enlier de  
« en les poches paires de Robbaux, un de l'etier avant et digne et trouve le pêcheur qui voulait aller sous l'amen  
« entier de la poche de Robbaux, un de l'etier avant et digne et trouve le pêcheur qui voulait aller sous l'amen  
« der l'etier de la poche de Robbaux, un de l'etier avant et digne et trouve le pêcheur qui voulait aller sous l'amen

[illegible]

« quand j'étais dans les Forêts, j'étais stationné à Sanchaï et je m'étais fait des mal de bras. Mais ça m'avait débarrassé de la dengue. Là, après que Roger m'avait pas pu le sold, la fièvre après les ombres et tout, moi j'avais débarrassé de la dengue. Là, après que Roger m'avait pas pu le sold, la fièvre après les ombres et tout, moi j'avais débarrassé de la dengue. Là, après que Roger m'avait pas pu le sold, la fièvre après les ombres et tout, moi j'avais débarrassé de la dengue. »

« Et j'ai continué de le croire. "Aqu'la" port de en observant le port à la Nouvelle "ai vu Sir Aubrey Pennaw qui ordonnait sur le pont de la Dame Noire. »



**Roger Carlyle**  
(Aldé)

Roger Carlyle est actuellement interné dans un sanatorium de Hong Kong sous le faux nom de Randolph Carter. Son goût de playboy des photos des journaux américains est totalement passé : il n'est plus que l'ombre de lui-même, son corps anciennement athlétique s'est ratatiné, ravagé par les honneurs qu'il a connus à travers différents continents. Il n'arrive à s'exprimer qu'avec difficulté et toujours d'une manière incohérente pour que l'on ne connaisse pas son histoire. La vérité sur Nyarlathotep et les membres de l'expédition à sa raison de son esprit, déduit par ses expériences et tout ce qu'il a vu. Les investigateurs pourraient cependant lui arracher quelques renseignements sur à peu près n'importe quoi pendant une phase de lucidité de courte durée, mais on restera plusieurs jours auprès de lui. S'il ne restait que quelques instants, ou moins d'une journée, il ne leur sera pas possible de tirer quoi que ce soit de cet homme qui a totalement perdu pied avec la réalité et s'est plongé dans son monde intérieur.

**Roger Carlyle**  
Dément interné dans un sanatorium, ancien playboy et responsable d'expédition.

#### Caractéristiques

|     |    |              |     |
|-----|----|--------------|-----|
| APP | 15 | Présence     | 75% |
| CON | 9  | Endurance    | 45% |
| DEX | 15 | Agilité      | 75% |
| FOR | 10 | Puissance    | 50% |
| INT | 16 | Compétence   | 80% |
| ÉDA | 18 | Connaissance | 90% |
| MT  | 13 | Volonté      | 65% |
| POL | 10 | Volonté      | 50% |

#### Valours dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | -2 |
| Poids de Vie  | 12 |
| Santé Mentale | 7  |

**Compétence spécifique (ou spéciale)**  
Être livide par phasme 55%

**Note** Toutes les compétences sont réduites au fait de l'extrême difficulté de concentration dont Carlyle peut faire preuve face à la réalité. Toute compétence non indiquée doit être traitée comme à 0% même si le pourcentage de base est positif.

#### Compétences

|                  |     |
|------------------|-----|
| Appréhension     | 5%  |
| Discrétion       | 2%  |
| Sources occultes | 05% |
| Agilité          | 25% |
| Mythe de Cthulhu | 55% |

## Le Projet

Brady s'est fixé un objectif précis : apprendre le secret de l'Œil de Lumière et de Ténébres grâce aux *Sept Livres cryptiques de Hsien* que Mu Hsien est en train de traduire. Il compte alors installer cette protection sur l'Île du Dragon Gris pour empêcher la création du Portail et exterminer Sir Aubrey et ses repugnants adorateurs. Il prévoit ensuite de naviguer jusqu'au Kenya pour y détruire le Grand Temple de Nyarlathotep et y activer une autre protection. Après cela, il gagnera l'Australie où un troisième symbole protégera la Cité de la Grande Race des séides du Mythe. Il accepte volontiers l'aide des investigateurs, mais rien ne peut se faire tant que la traduction des *Sept Livres cryptiques de Hsien* n'est pas terminée. Le temps presse - le Portail s'ouvrira bientôt.

Chu Min espère lancer l'attaque par une nuit sombre, à marée montante, alors que le yacht de Ho Fong vient d'arriver sur l'Île. L'arrivée du yacht devrait indiquer une cérémonie et Mu Hsien pense que les adorateurs ne monteront pas la garde pendant les rituels ou juste après.

Si Mu Hsien a traduit les *Sept Livres cryptiques de Hsien* et que Brady a appris le secret de l'Œil de Lumière et de Ténébres, alors ce dernier compte exécuter le rituel sur l'Île juste avant l'attaque.

Si le nombre des adorateurs sur place augmente visiblement, Chu et Brady se mettent en quête de renforts. Brady n'hésite pas à offrir les *Sept Livres cryptiques de Hsien* à Lin Tang, en échange de ses combattants. Si un capitaine Isoge, il fournit aux Japonais les moindres brèves d'informations militaires trouvées sur l'Île. Si vous le désirez, Isoge peut mettre à la disposition de Brady et Chu des forces considérables, à condition d'être convaincu de leur sens de l'honneur.

Pourtant, méfiez-vous des batailles rangées, ou mercenaires chinois, adorateurs fanatiques et fusiliers marins japonais s'entre-tuent sous le feu de croiseurs lourds pris d'assaut par des Shoggoths. Ce type de confrontation suppose le plus souvent une mise en scène au chronomètre et plusieurs assistants.

Voici le scénario le plus probable. Les éclaireurs envoyés dans l'Île notent qu'elle accueille de plus en plus d'adorateurs. La population augmente même tellement que toute reconnaissance approfondie devient impossible.

Desormais, les éclaireurs doivent se contenter de passer quelques minutes terrifiantes sous des buissons avant de repartir. Ils réussissent tout de même à capturer quelques dégénérés et un interrogatoire conduit dans les règles de l'art établit que la grande machine se trouve dans le volcan et s'envolera bientôt.

Chu et Brady décident de lancer sur l'Île plusieurs commandos indépendants. Ils ont tous la même mission : trouver et détruire Sir Aubrey et sa fusée. Les armes à feu ne doivent être utilisées qu'en dernier recours. Dans un accès de franchise malvenue, Mu Hsien précise que, de

toute façon, les fusils ne devraient pas être très efficaces contre les abominations que peuvent invoquer les sorciers du culte. « Soyez aussi furtifs que le tigre », conseille-t-il, « et frappez aussi fort ». Chu dirige ses hommes, Brady six autres et les investigateurs peuvent former leur propre unité, éventuellement renforcés de quelques experts en arts martiaux ou tireurs d'élite.

## Brady et Choi Mei-ling

Si Brady apprend des investigateurs la disparition de Choi Mei-ling, la colère le pousse à une décision immédiate : il va faire une descente chez Ho Fong pour essayer de la délivrer. Voilà qui risque de compromettre l'attaque sur l'Île du Dragon Gris. Un tel assault improvisé lui vaudrait d'être pourchassé à la fois par la police et par l'ordre de la Femme Boursoufflée. Chu Min refuse tout net de soutenir une attaque prématurée chez Ho Fong et Brady demande aux investigateurs de l'aider. Si eux aussi refusent, il tente la chose tout seul et ne réapparaîtra jamais. Les investigateurs devront alors faire preuve de beaucoup de diplomatie pour qu'Action Sincère n'annule pas son attaque de l'Île.

## Et si la rencontre avec Brady ne se fait pas ?

Pas d'inquiétude, même si les investigateurs passeront à côté d'un témoignage troublant, il y a plusieurs alternatives pour transmettre les informations de Brady.

• **Les explications via Mu Hsien**, Lin Tang-yu ou, dans une certaine mesure Chu Min. Ceux-ci devraient pouvoir répondre aux questions des Joueurs en jurant de la véracité des dires de Brady. « Comment osez-vous remettre en doute les paroles d'un homme qui a passé sa vie à combattre le Mal ? »

• **Un témoignage écrit, ou testament**. Devant les dangers qu'encourait Brady, il aura certainement pensé à recueillir ses mémoires à l'attention d'alliés potentiels arrivés trop tard. Ce témoignage pourra être remis aux investigateurs par l'un des alliés de Brady, ou par la presse.

• **Le Courrier de Shanghai**. La solution la plus facile, mais la moins élégante. Dans un ultime espoir, Brady pourrait convaincre un journaliste du Courrier de publier son dernier témoignage. Nul doute que l'espérance de vie du journaliste serait incroyablement courte, mais peut-être que cela suffirait pour remettre les Joueurs dans le droit chemin.

Bien entendu, cette liste n'est pas exhaustive. Mais faites confiance à l'esprit créatif et Ô combien saugrenu de vos Joueurs. La solution viendra peut-être d'eux !

Au niveau des actions possibles pour les investigateurs, vous pouvez décider que Mu Hsien termine bien la traduction et les laisser monter leur propre attaque sur l'île l'ordre de la Femme Boursoufflée ou Lin Tang-yu pourrait aussi retrouver Mu Hsien et récupérer les Livres avant la traduction. Vous pouvez aussi choisir de ne mettre en scène aucun événement critique à Shanghai et laisser les investigateurs entreprendre d'autres actions contre le culte si leurs découvertes les y incitent. Enfin, vous pouvez arranger une rencontre entre Chu Min et les investigateurs après la mort de Brady, ce qui permet de jouer comme prévu l'attaque sur l'île du Dragon Gris.

## Le sanatorium de Hong Kong

Si les investigateurs désirent retrouver Carlyle, ils pourront le faire en suivant les indications de Jack Brady. Lors de ses révélations, celui-ci expliquera que Carlyle peut être rencontré dans un sanatorium privé de Hong Kong, et qu'il est inscrit sous le nom de Randolph Carter. Il insistera également sur le fait qu'ils ne pourront rien tirer de lui et qu'aller à sa rencontre n'est qu'une perte de temps, mais il ne les dissuadera pas complètement d'y aller - il est lui-même intéressé à obtenir des informations vraies de son ancien employeur.

Si les investigateurs souhaitent tout de même se rendre à Hong Kong, ils pourront le faire par bateau depuis Shanghai. Ils en ont pour deux jours de traversée sur des navires anglais qui font la navette en partance du port tous les jours. Hong Kong est une colonie britannique depuis 1842 et c'est le premier territoire chinois à être passé sous domination de la Couronne. La région

administrative comporte trois îles, l'une d'entre elle étant l'île de Hong Kong. C'est sur cette île que se trouve Carlyle, dans la partie sud, délaissée par les colons car plus difficile d'accès à cause de son centre très montagneux. Au moment où passent les investigateurs - logiquement vers la fin de l'année 1925, la saison est douce et le temps est ensoleillé. Ils arriveront au port de Victoria puis devront prendre un taxi pour être emmenés jusqu'au sanatorium.

Le sanatorium est un établissement privé tenu par des Chinois, situé au sud de l'île, dans un petit village. Il accueille qu'une cinquantaine de pensionnaires en même temps. Carlyle y est inscrit sous le nom de Randolph Carter, tous les frais ayant été réglés par Brady. L'argent qui restait de l'expédition. Le responsable est monsieur Yang, un Chinois d'une cinquantaine d'années à la fine moustache tombante d'un noir de jais, qui possède des diplômes de médecine chinoise mais également européenne. C'est le seul médecin du bâtiment. Si les investigateurs viennent voir Carter en se présentant comme des envoyés de Brady, la visite ne posera pas problème, surtout après avoir un peu graissé la patte de monsieur Yang. Le premier contact avec Carlyle sera très décevant, car il est totalement amorphe, bourré de médicaments pour le tenir tranquille - tout comme l'essence des pensionnaires du sanatorium. Yang expliquera que le niveau des médicaments dépend du état d'agitation des malades et qu'on les allège régulièrement afin qu'ils puissent se mouvoir par eux-mêmes et ne pas rester alité, ce qui poserait d'autres problèmes médicaux. Carlyle est presque le seul européen à se situer dans le sanatorium, qui accueille surtout des Chinois ou des metis.

| Langues                   |     |
|---------------------------|-----|
| Langue maternelle Anglais | 90% |
| Arabe                     | 15% |
| Mandarin                  | 20% |
| Tout                      | 65% |

### Combat

Roger Carlyle n'est pas en mesure de se défendre contre une attaque physique, il se contentera de se protéger de ses membres et de lui toute agression s'il le peut.







**Jules Savoyard**  
(Ennemi)

Jules Savoyard est le capitaine d'origine française du navire la Dame Noire. C'est également un adorateur du Tordre de la Femme Boursoufflée. Cet homme d'une quarantaine d'années (39 ans) n'a pas un physique sympathique : grand et maigre son visage est abîmé par les radiations émises par la météorite se trouvant dans son navire : son nez semble avoir fondu, le pourtour de ses yeux est jauni et ridé, ses cheveux noirs et grasseyés sont tordus de-ci de-là par des plaques de char rouge. C'est un vrai salaud sadique.

**Jules Savoyard**  
Capitaine de la Dame Noire et prête-mineur d'ordre de la Femme Boursoufflée

**Niveau ordinaire**  
(cf. tables, p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française).

|                         |    |
|-------------------------|----|
| <b>Valeurs dérivées</b> |    |
| Impact                  | 0  |
| Points de Vie           | 13 |
| Points de magie         | 16 |
| Santé Menace            | 0  |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

Pieter la Dame Noire : servir l'Ordre avec sadisme 65%

#### Compétences principales

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Athlétisme                | 15% |
| Discrétion                | 40% |
| Droit                     | 20% |
| Mythe de Cthulhu          | 15% |
| Navigation                | 45% |
| Navigation (Grand bateau) | 80% |
| Sciences occultes         | 05% |
| Vigilance                 | 50% |

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| <b>Langues</b>               |     |
| Langue maternelle (Français) | 75% |
| Anglais                      | 35% |
| Mandarin                     | 20% |

**Grimaire**  
Carte de Fond

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| <b>Combat</b>               |     |
| Bayard                      | 40% |
| Politoit Automatique car 45 | 45% |
| Dégâts 1D10+2               |     |

Si les investigateurs souhaitent rester au-delà d'une visite de courtoisie, Yang acceptera contre rétribution (3D100) - et il vérifiera alors leurs références auprès de Brady par câble. Ils pourront loger dans un hôtel du nord de l'île, ou dans une pension de famille chinoise du sud. Yang réduira les doses de Carlyle pour qu'ils puissent lui parler, mais cela prendra quelques jours. Ils auront alors la possibilité de se rendre compte de toute la démençe qui l'assaille (cf. la description de Carlyle dans le chapitre introduction p. 31). A force de persuasion et de patience, les investigateurs finiront par arracher quelques bribes d'information à Carlyle - à vous de décider lesquelles - qui pourront confirmer certaines de leurs pistes, ou leur fournir des détails qu'ils n'auraient pas pu obtenir autrement. Cependant, rien ne leur sera révélé qui sera très important ou leur donnera un quelconque avantage contre les adorateurs qu'ils combattent. Enfin si les investigateurs ont pour mission de ramener Carlyle à New York (ou souhaitent le faire), la situation sera la même que pour une visite de courtoisie ci-dessus ; sauf que la rétribution sera clairement revue à la hausse (100+1D100).

## L'île du Dragon Gris

Cet atoll inquiétant, une forteresse du culte, joue un rôle primordial dans l'ouverture du Grand Portail. Les investigateurs pourront-ils, contrecarrer Nyarlathotep sans succomber à la colère de ses seides ?

### A bord de la Dame Noire

La Dame Noire apparaît en partie sur la photographie du mouillage de Shanghai que les investigateurs ont peut-être récupérée. Il y a 30% de chances pour que le yacht soit à Shanghai quand ils arrivent. Cette probabilité augmente de 5% à chaque journée qui passe. Sur une réussite de Vigilance, ils le repèrent et le reconnaissent. Le bâtiment ne reste jamais plus de quelques heures à Shanghai - il arrive au crépuscule et repart vers minuit. Il jette l'ancre près des quais et des barges lui apportent le ravitaillement qu'il est venu chercher, ainsi que certains chargements spéciaux, comme les artefacts de l'entrepôt de Ho Fong. On peut apprendre ce fait auprès de la capitaine ou, moyennant pourboires, auprès des flâneurs des quais. Les registres de la capitainerie gardent aussi la trace des passages du Vent d'Ivoire (qu'ils ont peut-être visité à Londres) et ce cargo pourrait bien faire une apparition pendant leur séjour.

### Le bâtiment

La Dame Noire est un élégant navire à vapeur de 27 mètres, battant pavillon britannique. Ses finitions intérieures en aca-

jou sombre et ébène, et son équipement supérieur, en font un véritable yacht de luxe. Sa ligne robuste et carrée, typique de l'architecture navale de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, devrait lui donner une vitesse de croisière de 8-12 nœuds. En fait, il a été secrètement rebâti et renforcé. En eaux calmes, sa nouvelle machinerie extraterrestre le propulse à près de 45 nœuds, ce qui le rend plus rapide que tous les navires de guerre croisant dans le Pacifique, sauf deux destroyers expérimentaux japonais.

Hormis le météorite, les éventuels artefacts du Mythe expédiés par Ho Fong (cf. page 40) et la soute à charbon étrangement vide, le navire ne contient rien de suspect. La cabine du capitaine, Jules Savoyard, est sale, jonchée de bouteilles d'alcool et de littérature pornographique de bas étage. La suite du propriétaire, qu'occupe Sir Aubrey quand il est à bord, est propre et nette, mais verrouillée. La porte est peu épaisse (FOR 12) et peut être forcée ou crochétée. Les quartiers de l'équipage consistent en six étroites couchettes répugnantes, empilées dans le gaillard d'avant. On trouve aussi diverses réserves, une timonerie au centre du navire, un salon, une salle à manger, une cuisine, trois petites cabines d'invités et trois cabinets de toilette. Seule la soute déserte du propriétaire semble pouvoir accueillir des passages clandestins en toute discrétion. Si le yacht est suivi, Savoyard s'en aperçoit sur une réussite de Trouver Objet Caché. Il contacte alors Sir Aubrey dès que le navire s'approche de l'île du Dragon Gris et le laisse décider des mesures à prendre.

### L'équipage

Les six membres d'équipage de la Dame Noire sont d'abominables hybrides humains/Profonds (pour une description détaillée de ces êtres, lire la nouvelle de Lovecraft « *Le cauchemar d'Insmouth* »). Les investigateurs qui ont déjà vu des Profonds les reconnaissent pour ce qu'ils sont. Jules Savoyard, un adorateur de l'Ordre, dirige le navire.

Tous portent un médaillon gravé des idéogrammes de l'Ordre. Les investigateurs remarquent l'objet sur une réussite de Trouver Objet Caché. Une réussite de Volonté permet de lire les caractères chinois ou de les mémoriser pour une traduction ultérieure.

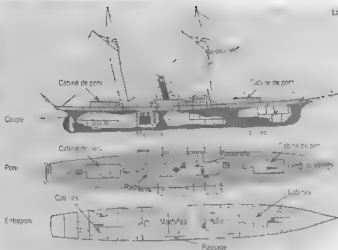
Les traits dégénérés de Savoyard ont quelque chose de cauchemardesque. Son nez est à moitié rongé et ses yeux sillonnés de veinules jaunâtres. Des plaques de calvitie aberrantes percent au hasard son épaisse chevelure noire et grasseuse. Sur une réussite de Sciences formelles : physique ou de Médecine, un investigateur diagnostique un empoisonnement au radium.

Les caractéristiques de Savoyard sont présentes (ci-contre) et celles de son équipage aux yeux globuleux sont données page suivante.

## L'équipage d'hybrides déments de la Dame Noire

(Enfants)

Cet équipage est à la solde de Jules Savoyard et sert sur la Dame Noire. Tous ces hybrides humains finiront sans doute par devenir des Profonds, ils attaquent à vue tous les intrus et sont tous complètement fous. Ils n'ont pas grand-chose à faire à bord du bateau et risquent donc leur intégrité de capitaine soviétiques et soviètes inébranlables. Ils ne sont pas vraiment plus prudents à quoi. Pour ses Plus rapides, reprenez les statistiques du Village des Hybrides standard. Pour plus de détails, voir « l'hybride Profond » page 67.



### Un foyer de mort

Savoyard a été irradié par un bloc pierreux caché dans le foyer de la salle des machines. Dis simulée pendant les visites des douanes par une couche de charbons incandescents, la pierre lui a d'une inquiétante lueur verte. C'est un météorite. Sa chaleur extraterrestre pousse la pression de la chaudière à des niveaux inaccessibles par simple combustion de charbon. Voilà pourquoi toute la propulsion, et le bâtiment lui-même, ont dû être reconstruits. Le foyer et la chaudière sont isolés de la salle des machines par des panneaux de plomb ; peints en noir, ils peuvent passer pour des plaques de fer.

Un investigateur qui jette un coup d'œil dans le foyer remarque l'étrange lueur. Toute personne qui se tient à moins de 6 mètres de la porte ouverte du foyer est exposée aux dangereux rayonnements.

Les radiations du météorite ont une VIR de 15. Celui qui rate son test de CON sur 1. Table de Résistance ressent les premiers effets au bout de cinq heures. Effets : maux de tête et nausées. Ses FOR et D.A. sont diminués de moitié. Ainsi que toutes ses compétences physiques, Athlétisme, etc. Les effets durent une douzaine d'heures. Chaque nouvelle exposition au météorite se traduit par un autre test de CON contre



VIR, et chaque échec de la victime double la durée des symptômes. Une seconde irradiation l'affaiblit donc pendant vingt-quatre heures, une troisième pendant quarante-huit heures, etc. Si vous estimez qu'un personnage est resté exposé trop longtemps aux rayonnements du météorite, l'empoisonnement devient permanent. La victime s'affaiblit jusqu'à perdre 1 Point de Vie par jour et finit par mourir. On ne connaît aucun traitement efficace, mais on peut prolonger la vie de la victime en l'hospitalisant ; des transfusions de sang quotidiennes suspendent le processus final. Le danger est nul tant que la porte du foyer reste fermée.

### A terre

L'île du Dragon Gris se trouve à cinq cents kilomètres (270 miles) au sud-est de Shanghai. La plupart des cartes la présentent comme un simple rocher mais c'est en fait un volcan assoupi. Le cratère principal est éteint depuis très longtemps et l'érosion l'a transformé en un vaste atoll. Au milieu

du lagon, une île s'est formée autour d'un cratère secondaire peu élevé, une île assez grande pour abriter un village. Seules les cartes navales britanniques et japonaises représentent correctement cet atoll. Ces mêmes cartes qualifient de « dangereuses » les eaux alentour. Aucun pays n'a jamais pris la peine de revendiquer cet îlot perdu.

### Dans le lagon

La Dame Noire se range le long de l'embarcadere branlant situé près du village habité par une cinquantaine d'hybrides Profonds. Plusieurs d'entre eux surveillent constamment le chenal qui permet de traverser la barrière de récifs. Si un bateau inconnu se présente, Sir Aubrey l'apprend au bout de dix minutes - le temps qu'il faut à un Profond pour nager du poste d'observation camouflé jusqu'à la Caverne de la Femme Boursoufflée, à l'intérieur du cratère. Comme indiqué sur la carte, cette caverne est aussi accessible par terre.

Cette île de sable et de scores est plantée de palmiers rabougrs, les crabes sont ses principaux habitants. Une douzaine de fumeroles en activité peuvent passer de loin pour des feux. Le volcan lui-même culmine à près de 150 mètres. Les abords du sommet sont abrupts mais il est possible de l'atteindre en une demi-heure. Vous pouvez demander des tests d'Athlétisme dans la dernière partie de l'ascension. Là-haut, il n'y a rien d'autre à voir que le cratère - un bol passablement accidenté où d'innocentes vapeurs jaillissent toutes les quelques heures.

### La colonie de Profonds

Une petite colonie de Profonds est installée dans l'atoll, du côté de l'entrée sous-marine. Ils peuvent être appelés à la surface en 1D4+1 minutes par les chants des hybrides du poste d'observation. De nuit, il y a 20% de chances pour qu'un Profond en maraude remarque l'arrivée d'un bateau indésirable.

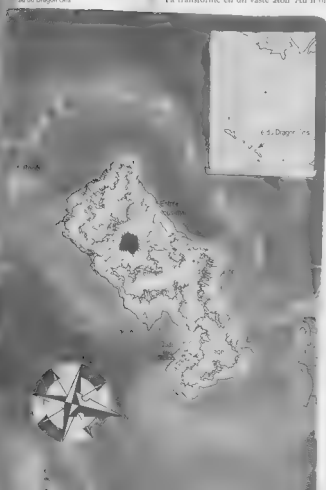
### Le village

Une douzaine de huttes en feuilles de palmier se dressent sous les arbres, suffisamment loin de la plage pour ne pas être envahies de crabes des sables. Ici, les investigateurs ne trouveront ni magasin, ni radio, ni fusil, ni autre matériel utile. 1D10+10 statuettes du Mythe sont réparties au hasard dans les huttes et la plupart des villageois portent les ideogrammes de la Femme Boursoufflée sur un médaillon, une ceinture, etc. Une des huttes contient des ceintures de tunique du culte, des robes de soie noires et jaunes destinées aux visiteurs.

### L'embarcadere

Un simple ponton de bois qui avance suffisamment loin dans le lagon pour que les bateaux à fort tirant d'eau puissent l'utiliser à marée basse.

Île du Dragon Gris





#### Le poste d'observation

C'est une petite hutte suspendue à 10 mètres au-dessus du sol entre trois palmiers voisins. Elle est si bien dissimulée qu'il faut réussir un Trouver Objet Caché à -20% pour la déceler. Une réussite simple ne repère que les six câbles d'acier qui stabilisent les trois arbres (et la hutte, donc) les jours de grands vents. Ce poste d'observation n'est qu'un perchoir. Les instruments de détection se résument à une paire de jumelles et les communications sont transmises par messages.

#### Le sentier vers le volcan

Une piste bien visible part du village et sinue sur les flancs du volcan jusqu'à une cabanne située à moins de cinquante mètres

d'altitude. Les symboles du culte, crocs ruisselants, tentacules entortillés et autres symboles propres à rejouer les esprits déments sont gravés tout autour de l'entrée. Un escalier s'enfonce en serpentant dans les profondeurs et conduit quelques 60 mètres plus bas. Le boyau de pierre s'emplît parfois d'épaisses volutes sulfureuses qui tachent les parois. Les investigateurs vont empiéter pendant des heures.

Les nuits de cérémonie, les villageois et une poignée de visiteurs du continent allument des torches avant de rejoindre cette entrée avec force chants. Si les investigateurs réussissent à emprunter des tuniques du culte, ils se joindront à la procession sous ce déguisement sans problème.





## Profonds

### Race inférieure de Serviteurs

Ils étaient de couleur verdâtre et avaient le visage blanc. Leur peau semblait humaine et lisse mais leur échine se hérissait d'écaillés. Leur corps vaguement anthropoïde se terminait par une tête de poisson aux yeux saillants toujours ouverts. Sur le côté de leur cou s'ouvraient des ouïes papillaires et leurs longues pectorales étaient palmées. Ils avançaient par bonds magiques, tenaient sur deux petites tentils sur quatre. Leur voir coexistait avec toutes les nuances d'expression dont leur visage était dépourvu.

• H.P. Lovecraft, *La Cauchemarde d'Insmouth*

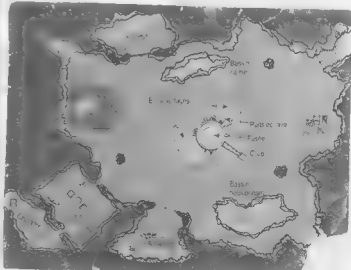
Les Profonds sont une race amphibie qui sert principalement Cthulhu, et deux êtres appelés Père Dagon et Mère Hydra. Enfermés dans les profondeurs immuables de la mer, leur vie étrange est d'une froideur magnifique, d'une incroyable cruauté et d'une intensité prolongée. Ils se rassemblent pour se reproduire ou pour vénérer le Grand Cthulhu, mais n'ont pas besoin de contacts comme les humains. Ils forment une race maigre, absente des étreintes d'eau douce et ont de nombreuses villes, submergées sous les flots.

Les trois principales villes des Profonds sont Y'ha-nth-le sur la côte de Massachusetts, près d'Insmouth, Ahn-Y'hae sur la côte d'Angleterre, en Cornouailles et GT-Hoo, en mer du Nord.

**Les profonds hybrides** Certains Profonds interagissent avec les humains. Ils semblent avoir une envie monstrueuse de créer des hybrides humains/Profonds. Cela pourrait trouver une explication dans le cycle reproducteur de ces êtres, desquels on ne sait presque rien. Les Profonds peuvent être vénérés par les humains avec lesquels ils se reproduisent généralement. Les Profonds

## La caverne de la femme Boursoufflée

Cette caverne abrite un temple de la Femme Boursoufflée et l'engin construit par Sir Aubrey pour forcer l'ouverture du Grand Portail. C'est un cylindre irrégulier d'une cinquantaine de mètres de haut, un espace abandonné par la matière volcanique quand elle est redescendue vers la poche de magma inférieure. Une lumière orange et crue semble émaner des lichens gluants qui tapissent généreusement parois et plafond, mais ils ne font que refléter le rayonnement du puits de lave en dessous.



Carte de la femme Boursoufflée

## L'escalier par voie terrestre

Cet escalier (marquée d'une flèche et d'un « Haut » sur la carte) vers la surface est gravé d'images de Larves de Cthulhu, de Profonds et de Shoggoths.

## La fusée de Sir Aubrey

Cet obus de métal étincelant est suspendu au-dessus du puits de lave par de solides poutrelles. Il dépasse les vingt mètres de haut et tout un arc-en-ciel de couleurs huileuses et invraisemblables scintille à la surface de son métal extraterrestre. La coque est gravée de divers petits dessins, des motifs élégants et Art Déco. Les ailettes directionnelles, en forme de nageoire, semblent aussi particulièrement fantastiques. Des échafaudages et des grues sont installés tout autour à divers niveaux et 106-10 adorateurs sont en train de vérifier ou de réparer les circuits, de tirer des câbles ou de souder certains éléments. La pointe de la fusée n'est pas encore fixée au reste de l'engin.

Une douzaine de tuyaux (2,5 cm de diamètre) fixés à la base de la fusée s'enfoncent dans le puits de lave. Chauffés à blanc, ils font penser à des tubes fluorescents surpuissants. L'intensité lumineuse est telle que tous les ouvriers portent des lunettes de protection. Ces tubes de conversion d'un autre monde drainent l'énergie du puits de lave. C'est cette énergie accumulée qui propulsera à l'océan de Sir Aubrey au dessus de l'Océan Indien, afin d'ouvrir la porte à un mal qui doit infecter notre monde.

Régulièrement, quatre ou cinq Profonds sortent du Bassin Bouillonnant et viennent vider de pleins seaux d'une répugnante substance visqueuse dans le puits de lave.

## Les pièces détachées

Des outils, des emballages et divers matériaux bruts sont empilés dans un cou, ainsi qu'un bon nombre de petits réservoirs en formes de cigare. Ces derniers sont équipés d'une multitude de valves étranges et de harnais. Plusieurs des adorateurs qui travaillent sur la fusée portent sur le dos ces appareils (six, sept kilos). Ce sont des postes à souder portatifs et le rayon de lumière écarlate qu'ils produisent fait fondre n'importe quel métal. Leur réserve d'énergie autorise une utilisation continue pendant 1D4+8 heures. Même si leur rayon ne porte qu'à un mètre cinquante, ces appareils constituent des armes formidables : 2D10 points de dommages à pleine puissance et 1D10 points à demi-capacité. Leurs principes de fonctionnement sont totalement inconnus sur Terre mais ils sont complètement autonomes. Les investigateurs qui les utilisent sur place ne devraient jamais arriver à bout de leur réserve d'énergie.

## Le bassin calme

Ce bassin donne directement dans le lagon. Les Profonds utilisent ce conduit pour rejoindre la caverne à partir de leur colonie marine.

## Le bassin bouillonnant

Des marches inclinées descendent dans ces eaux troubles et agitées. Cinq Profonds travaillent ici, commandés par un système. Ils s'occupent du Shoggoth qui frissonne nerveusement dans la mare, presque invisible sous les eaux. Ils prélèvent des tissus sur le monstre afin d'accroître l'énergie du puits de lave. Le Profond en charge est un Shoggoth-Twisha, un prêtre Shoggoth, une position importante au sein de la société Profond. Il tient des armas d'un limon gris et tressaillant dans ses mains griffues et palmées et adresse parfois quelques gestes et incantations vagues en direction du bassin.

## Le cage

Les malheureux enlevés par le culte attendent ici d'être sacrifiés. La cellule contient 1D20+20 humains, des pêcheurs ou des marins effrayés pour la plupart. Quand une cérémonie d'Union des Profonds doit avoir lieu, la cage renferme surtout des femmes. Le plafond rocheux est à deux mètres cinquante. La façade de barreaux d'acier (FOR 40 ; 2 cm d'écart) est percée d'une porte (FOR 35) fermée par une serrure magnétique. Elle ne peut pas être crochétée et seul Sir Aubrey en a la clé. Les prisonniers peuvent voir à travers les barreaux et les scènes d'horreur auxquelles ils

ont assisté les ont presque tous rendus fous. Certains interpellent en vociférant les investigateurs qui s'approchent discrètement ou cherchent à s'en prendre à leurs sauveurs.

## La statue

C'est une représentation de la Femme Boursoufflée, d'environ 3 mètres de haut. Des centaines de bras sectionnés, et plus ou moins putréfiés, pendent des tentacules déployés de l'horrible idole : l'abominable spectacle coûte 2/1D8 points de SAN. Les investigateurs savent maintenant ce que deviennent les bras prélevés sur les victimes sacrifiées à Shanghas. Devant la statue, les idéogrammes du culte s'étendent sur le sol. Ces caractères en or martelés sont immenses et passablement tachés de sang. La substance extraterrestre de la statue est immunisée contre presque toutes les formes de destruction. Un million de tonnes de TNT de vrai certainement en venir à bout, mais toute tentative plus modeste reste vouée à l'échec. Si les investigateurs utilisent le sortilège Trouver un Puits, ils découvrent que la statue elle-même constitue un Nyarlathotep l'utilise sous sa forme de Femme Boursoufflée pour paraître devant ses fidèles lorsque ceux-ci l'invoquent.

ont une vie très longue s'ils ne sont pas tués, de même que tout hybride. Généralement, les hybrides vivent dans des villages côtiers isolés. Les hybrides débutent leur vie comme des enfants humains normaux, qui deviendraient de plus en plus avertis. Subitement, en quelques mois, l'humain se transforme en Profond. Le changement a généralement lieu à l'âge de 10D0+20 ans, mais certains humains pourraient se transformer plus tôt ou plus tard, voire ne se transformer que parfaitement.

**Attaques** Les Profonds attaquent généralement de leurs mains griffues ou avec des armes, comme des lances ou des flèches.

### Profonds

| Humanoides à branches |       |         |
|-----------------------|-------|---------|
| Caractéristique       | Dés   | Moyenne |
| FOR                   | 4D6   | 14      |
| CON                   | 3D6   | 10-11   |
| INT                   | 3D6+6 | 16-17   |
| POU                   | 2D6+6 | 13      |
| POU                   | 3D6   | 10-11   |
| DEX                   | 3D6   | 10-11   |

### Valeurs dérivées

|                      |             |
|----------------------|-------------|
| Mouvement            | 8 (10 nage) |
| Points de Vie moyens | 14          |
| Impact moyen         | +2          |

### Compétences

|                        |     |
|------------------------|-----|
| Description dans l'eau | 25% |
| Escouter               | 30% |
| Se cacher dans l'eau   | 25% |
| Trouver l'objet Caché  | 30% |

### Armes

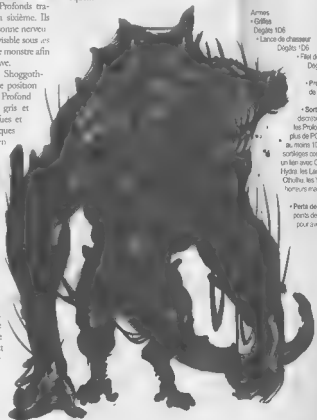
|                   |     |
|-------------------|-----|
| Griffes           | 25% |
| Déjà 1D6          |     |
| Lance de chasseur | 25% |
| Déjà 1D6          |     |

|                      |     |
|----------------------|-----|
| Flèche de pèche      | 10% |
| Déjà : pris au piège |     |

|            |                              |
|------------|------------------------------|
| Protection | 1 point de pou et d'écailles |
|------------|------------------------------|

**Sortilèges** A la description du jeu, les Profonds ayant 14 ou plus de POU connaissent au moins 1D4 sortilèges. Les sortilèges connus ont toujours un lien avec Chulhu, Dagon et Hydri. Les Larves stériles de Chulhu, les Yuggs et les autres horreurs marines.

**Puits de SAN** 5 D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Profond.



### La salle égyptienne

C'est dans ce salon, surchargé d'objets égyptiens de toutes les dynasties, que Sir Aubrey se repose. L'ensemble est incalculable, statues uniques au monde, bas-reliefs, colliers, etc. et représente peut-être 1D3 millions de dollars U.S. Cette pièce donne directement sur la caverne, mais une réussite de Trouver Objet Cache signale une rampe qui court tout autour de l'entrée. Un panneau d'acier (FOR 100) dissimulé dans le roc peut isoler la salle égyptienne du reste du complexe. Il est commandé par une corde placée derrière le trône de Sir Aubrey.

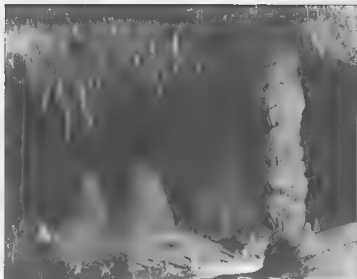
Le trône cache aussi un passage plus petit qui mène dans une chambre funéraire construite sur le modèle égyptien. Elle contient un sarcophage en marbre incrusté d'or martelé (près de 150 kilos !) et de pierres précieuses polies. Le visage de Sir Aubrey orne le couvercle à moitié ouvert. Lorsqu'il est refermé, une fiole fixée à l'intérieur du cercueil diffuse un gaz qui place l'occupant en état d'animation suspendue pendant une période de huit mois. Une fois le couvercle soulevé, le gaz se dissipe en 1D6 minutes. Le respirer quelques secondes provoque un léger étourdissement.

Quand il ne dirige pas une cérémonie, il y a 50% de chances pour que Sir Aubrey se tienne dans cette pièce.

### Les radiations de la Caverne

De faibles radiations provenant du puits de lave infestent la chambre. Le magma est surtout constitué d'un mélange lave craftien indéterminé. À votre convenance, vous pouvez affecter la santé de tous ceux qui séjournent dans la caverne. Gardez pourtant à l'esprit que Sir Aubrey a travaillé pendant des années dans cet endroit et qu'il est toujours en bonne santé. Peut-être est-il protégé par Nyarlathotep.

Si vous en tenez compte, voici une suggestion. La dose mortelle correspond à une journée entière d'exposition constante au puits de lave. Tous les êtres vivants concernés souffrent dans les 1D6 jours qui suivent de raiees et de dégénérescences des tissus symptomatiques. Aucun traitement ne permet de guérir la victime mais une hospitalisation peut prolonger son espérance de vie. Lorsque les premiers effets se font sentir, ses FOR et DEX sont diminués de moitié. De même, toutes ses compétences physiques. Il perd 1 point de vie par jour jusqu'à ce que mort s'ensuive. Amusez-vous à décrire marbrures, cancers de la peau, éruptions répugnantes, apparition de nouveaux appendices, perte des cheveux, etc. Une bonne moitié des adorateurs au travail sont visiblement affectés. Chaque ouvrier qui meurt est remplacé. La vue d'une victime des radiations coûte 0/1D4 points de SAN.



## La Femme Boursoufflée

Avatar de Nyarlathotep

« Dernière l'éventail noir  
minuade la fourmeuse d'âmes  
aux bras de serpents  
Gibante entrée de grasse et de sang,  
elle dégoûte du foie gras  
gracieusement offert  
par des enfants tressaillants. »

— La oïseuse de l'Éventail Noir

« Une forme des plus majestueuses  
apparaît devant le fier rhu: Tao - la déesse  
elle-même vient flumier ! Ses gracieux  
tentacules enlacent le char biléso des  
adipètes. Ses grilles de dragon soulèvent  
les gorges hystériques des couverts. Ses  
tautelles recolent les bras gorgants qu'Elle  
a choisis ! Ses cinq bouches charnelles se  
victorisent quand Hun Tao pleure et tremble  
dans son palais vide ! »

— L'histoire du prétre Kwan

Cet avatar répugnant de Nyarlathotep s'est adonné sur Terre que par les membres de l'Ordre de la Femme Boursoufflée basé à Shanghai.

C'est une horreur fœtale de près de 300 kilos, haute de plus de deux mètres. Ses bras sont remplacés par des tentacules et d'autres tentacules plus petits émergent de ses épaugnants repris grasseurs gras jaunes. Un autre tentacule encore se balance sous ses yeux. Cinq minuscules boudes complètent l'abominable visage, surmontés chacun d'une bouche féminine. Ces bouches semblent parfaites mais peuvent laisser apparaître des poignets de crocs hideux. Cette abominable caricature de femme humaine est partie d'une tunique de soie jaune et noire.

La Femme Boursoufflée porte des facielles, normalement grasses dans la configuration de sa tunique à côté de son Éventail Noir. Ce dernier lui permet, quand elle le tient juste au-dessous de ses yeux, de passer pour une belle et mince demoiselle chinoise. L'éventail enroulé fixe l'attention de l'observateur sur ses beaux yeux délicats et masque ainsi son obésité et ses formes hideuses. Quand l'Éventail Noir est replié, la monstruosité de la déesse ludoire s'interloquait horrible. Grâce à cet éventail, la Femme Boursoufflée peut séduire ses hommes et leur faire connaître les plaisirs dégoûtants d'un autre monde, avant de les éliminer en son sein monstrueux.

Quand c'est lié sous cette forme Nyarlathotep se transforme en une masse de tentacules qui tortillent follement et s'enfoncent dans le sol avant de s'y désintégrer. La Femme Boursoufflée se relève de ces runes tentaculaires après 106+2 mois. Cette mort apparente et l'éventuelle renaissance n'ont aucun effet sur Nyarlathotep ou ses autres avatars.

| Femme Boursoufflée |     |                |
|--------------------|-----|----------------|
| FOR                | 31  | Puissance 99 % |
| CON                | 44  | Endurance 99 % |
| TAI                | 26  | Corpuence 99 % |
| INT                | 86  | Intuition 99 % |
| POU                | 100 | Volonté 99 %   |
| DEX                | 19  | Agilité 96 %   |

|              |    |
|--------------|----|
| Mouvement    | 12 |
| Ponts du Vie | 35 |
| Impact       | 49 |

### Rites

Pour satisfaire aux passions brutales de ses adorateurs, l'Ordre s'organise normalement que des rites de mort et de reproduction. À vous de décider quels sont ceux que les investigateurs observent. Favorisés par les parois irrégulières de la caverne et la pénombre relative, ils peuvent assister à toute une cérémonie sans être découverts (90% de chances, à moins qu'ils ne s'exposent délibérément).

Les nuits de rituel, l'ilk n'est pas surveillé. Les cérémonies épuisent complètement les adorateurs et les rendent incapables de conception du Shoggoth Twisha qui continue de s'occuper de son Shoggoth. Ce dernier n'intervient dans aucun rituel même s'il est régulièrement alimenté en victimes.

Ces rites sont célébrés pour les adorateurs travaillant sur l'île et les autres événements. Les autres lieux sacrés de l'Ordre accueillent leurs propres cérémonies. Les rites conduits par Ho Fong à Shanghai, par exemple, tout en étant à peu près identiques, sont suivis par beaucoup plus de fidèles.

Pour plus de détails, voir les Rites de la secte de l'Ordre de la Femme Boursoufflée page 29

### L'atelier de Sir Aubrey

Deux épaisses portes de plomb isolent cette zone. Elles ne sont pas verrouillées mais appareillées de telle façon qu'il est impossible d'en ouvrir une si l'autre n'est pas fermée. L'atelier est encombré de tables, et gères, pièces détachées et papiers. Quand il ne dirige pas une cérémonie, il y a 50% de chances pour que Sir Aubrey se trouve ici.

### Le système de déclenchement

Au centre de l'atelier, sur la table, un gros engin rappelle un peu, par sa silhouette, la pointe de la fusée. On devine facilement qu'il s'insère normalement au sommet de la fusée, dans la pointe qui n'a toujours pas été fixée. L'ensemble regorge d'étranges petits engrenages, de câbles multicolores et de plaquettes minuscules gravées de figures géométriques minuscules. Le système électrique de l'engin déconcerte les meilleurs scientifiques de l'équipe (trois quarts de siècle de retard en électronique ne peuvent être rattrapés en une après-midi). Une réussite d'Électrécité suggère pourtant qu'il doit s'agir d'une sorte de minuterie, certainement celle d'une bombe. Des réussites de Bricolage ou de Sciences formelles - physiques précisent que cette bombe devrait être déclenchée à une certaine heure et sous une certaine pression atmosphérique.

### La bombe

L'espace cylindrique au centre de l'engin est certainement destiné à accueillir la tête explosive. Une fouille de l'atelier permet de découvrir un récipient de plomb contenant un cylindre métallique qui correspond exactement à l'espace vide dans le déclencheur. C'est une bombe au radium qui doit propager ses radiations mortelles sur des centaines de km2 d'océan en signe de bienvenue à ceux qui sont de retour. L'essentiel de la puissance explosive (juste suffisante pour déchirer un instant la texture de l'espace) sera obtenu en écrasant le mystérieux météorite contre une masse de radium. Quand la bombe est déchargée de sa coque de protection, elle aussi émet de dangereuses radiations (les effets sont les mêmes que pour le fragment cache dans la chaudière de la Dame Noire).



## Armes

- **Basier automatique** s'il y a une immobilisation
  - Dégâts 106 points d'INT par round
- **Bris-Tentacule** 85%
  - Dégâts 103 puis immobilisation et basier
- **Faibles** 50%
  - Dégâts D4+3 chacune

• **Attaques** La Femme Boursouffée peut attaquer avec ses deux bras-tentacules chaque round. La victime capturée par l'un de ses gros appendices subit 303 points de dommages. Les rounds suivants, elle est immobilisée et amenée à une des gueules baroques de la déesse. Cette mise en bouche - le basier de la Femme Boursouffée détruit l'INT de la victime au rythme de 106 par round - la perte est définitive. Tant que la victime possède encore des points d'INT, elle peut essayer d'échapper au monstre en réussissant un test de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Quand son INT tombe à zéro, son crâne explose sous les ébrèvements de la déesse coïssée qui suce et engouffre la cervelle encore vivante (le « la gris » du poème). La Femme Boursouffée dispose encore d'une foule de tentacules plus petits pour attaquer. Chaque round, 106 petits tentacules attaquent à la fois.

• **Sorcelleries** La Femme Boursouffée connaît tous les sorcelleries du Mythe. Elle peut invoquer n'importe quel monstre au prix de 1 Point de Magie par point de POU du monstre concerné. Elle peut invoquer les Shastaks, les Hommes-Chasseuses et les Serviteurs des Dieux Éclatés moyennant un unique Point de Magie par monstre.

• **Perte de SAN** Voir la Femme Boursouffée coûte 5 10/100 points

## Cinq ouvriers Profonds

(L'ennemi)

Ces ouvriers se trouvent sur l'île du Dragon Gris dans la Caverne de la Femme Boursouffée. Pour plus de détails sur les Profonds, cf. page 62.

### Ouvrier Profond Standard

|     |    |             |      |
|-----|----|-------------|------|
| FOR | 14 | Puissance   | 50 % |
| CON | 04 | Endurance   | 20 % |
| TA  | 22 | Corporalité | 90 % |
| MT  | 12 | Intuition   | 65 % |
| POI | 14 | Vitesse     | 70 % |
| DEX | 14 | Agilité     | 70 % |

|                  |         |
|------------------|---------|
| Valeurs dérivées |         |
| Point de vie     | 18      |
| Mouvement        | 8-10    |
| Impact           | nage +3 |

## Armes

- **Griffes** 25%
- **Dégâts 106**
- **Tentacule** 25%
- **Dégâts 106+1**

• **Sorcelleries** - Le Profond connaît les sorcelleries Contacter Cthulhu et Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, un second connaît Contacter Cthulhu.

Connecter la bombe au système d'armement est assez simple : trois écrous, deux pistons, deux fils électriques et un câble de sécurité doivent être mis en place. Pour l'armer, il suffit de faire pivoter le sommet du cylindre d'un demi-tour sur la droite et d'insérer le câble de sécurité dans un cliquet. La bombe ne peut pas exploser toute seule. Si le système de déclenchement est détruit, Sir Aubrey mettra près d'un an à en reconstruire un autre. Les différentes manières de prévenir le lancement sont discutées par la suite.



## Les plans

De nombreux plans de la bombe et de la fusée sont éparpillés sur la table. Les légendes et formulations mathématiques sont rédigées selon le système d'écriture de la Grande Race de Yith. Leur traduction demanderait 1D10+4 semaines mais la personne qui s'y intéresse doit avoir au moins 18 en INT et 80% en Sciences formelles physiques. Les plans paraissent bien être ceux de la fusée et de la bombe. Les investigateurs découvriront certainement l'intérêt que ces documents pourraient susciter dans les ministères de la guerre de divers pays. Le gouvernement japonais serait tout particulièrement heureux de les consulter puisque ses agents suspectent déjà l'existence de cette arme étrange.

## Le chronomètre

Un chronomètre marin est rangé dans une petite boîte en bois, un modèle ordinaire utilisé par les navigateurs du monde entier pour établir les positions quotidiennes. Les minutes et secondes correspondent à celles indiquées par les montres des investigateurs, mais l'aiguille des heures est avancée de

huit heures. Une réussite de Sciences formelles astronomie ou de Volonté à 20% leur rappellent que tous les instruments de navigation sont réglés sur le méridien de Greenwich. Ces huit heures devraient correspondre au décalage horaire entre l'heure GMT et celle de Shanghai.

## Les outils

Les outils de l'atelier ont des formes étranges. Ils n'ont pas été conçus pour des mains humaines et leur usage reste généralement mystérieux. La perfection de leur design et de leurs finitions suggèrent une technologie très en avance sur celle de 1925.

## Éléments pertinents du journal de Sir Aubrey Penhew Aide de jeu SH-03

Éléments pertinents du journal de Sir Aubrey Penhew, Vicomte Penvensey.

**Utilité de ce document** Ces cahiers rédigés de la main de Sir Aubrey couvrent la période 1921-1925. Roger Carlyle n'y est cité qu'une fois et Jackson Elias pas une seule. Le nom de Robert Huston revient souvent. Si les investigateurs ont déjà assisté à la naissance du Rejeton de Nyarlathotep au Kenya, cet événement est cité. S'ils ne sont pas allés au Kenya, il ne l'est pas. S'ils sont allés au Kenya et n'ont pas assisté à cette naissance, ils ne s'en souviennent pas. S'ils ont décidé si l'événement est cité ou pas. Un passage mentionne les « Enfants du Grand Cthulhu » ; il fait référence aux Larves de Cthulhu lâchées sur Jack Brady au Club des Navigateurs à Shanghai (Brady est ce fameux « traître » mentionné à plusieurs reprises). Ce journal établit un lien entre les projets de Nyarlathotep et ceux de Cthulhu. Si les investigateurs parviennent à le voler, servez-vous en pour livrer les indices nécessaires à cette campagne ou à une suivante. La lecture du journal entier coûte 1D6 points de SAN.

## Le grand rituel d'ouverture

Le 14 janvier 1926, l'île accueille tous les adorateurs que l'Ordre a pu amener sur place. C'est un grand jour pour le culte et tous veulent y participer (la criminalité en Extrême-Orient diminue donc pendant quelques semaines). Sauf urgence de dernière minute, Ho Fong et les autres notables de l'Ordre viennent participer au grand événement. Le nombre de participants peut varier, à votre convenance, de 250 à 25 000. Si l'assistance est très importante, la cérémonie a lieu à l'extérieur du volcan. Les palaniers sont certainement abattus pour que tous puissent voir. Tous les investigateurs captifs sont enchaînés dans des équipes de forçats et participent au travail - ce qui permet de justifier leur survie.



## Le Shoggoth-Twsha

### Prêtre Profond

Le Twsha lui son pouvoir de contrôle du Shoggoth des amas venant qu'il manipule (les Hyéides les appellent mapus). Une rigole POU contre POU lui permet de plier le monde à ses ordres mentaux. Ce contrôle dure une heure et sa population nécessite une autre lute POU contre POU. Un Twsha doté d'un POU, supérieur de 10 points et plus à celui de son Shoggoth remporte automatiquement aucun test n'est nécessaire.

Si le Twsha a le dessous ou s'il abandonne le contrôle pendant plus de dix minutes, le Shoggoth reprend sa liberté et les mapus, les amas visqueux manipulés par son maître attaquent ou dévient. Ils s'inscrivent dans ses bras et lui infligent 100 points de dommages par round jusqu'à ce qu'ils soient exécutés ou détruits par la foudre. Ils adhèrent comme une colle à la peau et ne peuvent être arrachés. Les deux mapus doivent être détruits pour sauver le Twsha.

Un utilisateur humain des mapus peut 41/1000 points de SAN par demi-heure. S'il devient fou, il peut continuer à contrôler le Shoggoth, mais l'usage qu'il en fait risque d'être partiellement dément.

Un Shoggoth-Twsha ne peut contrôler qu'un unique Shoggoth avec ses mapus. Si le Shoggoth est tué, les mapus attaquent l'adversaire comme indiqué plus haut. Le maître de son maître libre le Shoggoth tout en attendant sa lueur, les mapus se mettent à dévorer à devenir le cadavre.

Un Shoggoth-Twsha est toujours protégé par quelques Profonds. Il ne peut se lier à aucune attaque physique mais peut user de magie contre qui le dérange. Ne pouvant abandonner son contrôle plus de dix minutes, il privilégie les attaques les plus meurtrières. Le Shoggoth contrôle généralement son arme à plus d'un doigt.

Les Shoggoth-Twshas sont généralement des Prêtres très supérieurs. D'autres races peuvent contrôler les Shoggoth, mais leur maîtrise des mapus, mais elles sont soumises à des tests de volonté hebdomadaires (95-00 est toujours un échec) qui vérifient qu'aucun incident ne vient briser le contrôle. Seul un Profond peut devenir un authentique Shoggoth-Twsha et seul un résultat de 00 peut interrompre son contrôle.

Un Twsha reste en charge de son Shoggoth jusqu'à la perte de contrôle que le voit dévorer par les mapus. La trame habituelle du Twsha est plutôt reposante et les mapus attirent les toiles produites par sa bague. Il a donc pas besoin de dormir et n'ose pas de toute façon.

Une fois que les mapus commencent à dévorer leur manipulateur, il ne peut plus servir au contrôle d'un Shoggoth. Les Profonds s'en débarrassent généralement en les lui jetant en pâture. Les mapus sont créés suivant un endoctrinement Profond qui demande des mois de préparation.

### Shoggoth-Twsha

#### Prêtre Profond du Shoggoth

|     |    |            |      |
|-----|----|------------|------|
| FOR | 24 | Puissance  | 99 % |
| CON | 8  | Endurance  | 90 % |
| TA  | 24 | Corruption | 99 % |
| INT | 18 | Intuition  | 90 % |
| POU | 24 | Volonté    | 99 % |
| DEX | 18 | Agilité    | 90 % |

#### Valeurs dérivées

|               |                |
|---------------|----------------|
| Mouvement     | 6,10 à la rage |
| Points de vie | 21             |
| Impact        | +6             |

## Pistes secondaires

### Isoge Taro

Au cours d'une mission d'inspection des ports chinois, le capitaine Isoge, de la Marine Impériale Japonaise, surprend des rumeurs concernant une nouvelle arme terrifiante élaborée par une quelconque faction chinoise. Appartenant au Kōchisa (droite japonaise), ce protégé d'Okawa Shunmei obtient sans peine de ses puissantes relations d'être assigné à l'enquête. Cela fait deux mois qu'il travaille dans la clandestinité, aidé de plusieurs agents chinois recrutés sur place.

Isoge sait que Jack Brady est impliqué d'une manière ou d'une autre. Le Tigre Trébuchant fait partie des endroits qu'il surveille. Il a aussi repéré la nuille funaïque qui s'entraîne dans un entrepôt vide de la rive sud (rue Chung-shan) et sait que Jack Brady entretient des rapports avec elle. Il ignore en revanche que le groupe *Chung-Nam* le procure une action immédiate. (L'existence d'une soldatesque privée n'a rien de surprenant. Tous les ports de Shanghai emploient des gardes, voire des armées privées et ses dernières ne songent qu'à les trahir. Isoge a vu des choses et le doit de les représenter.)

Dès leur première visite au Tigre Trébuchant, les investigateurs peuvent voir Isoge Taro, déguisé en contremaître japonais, qui joue les ivrognes. Si un investigateur utilise sa compétence Sciences Humaines (anthropologie), il note qu'il est un peu trop distingué pour le rôle.



qu'il s'est choisi. Une réussite de Psychologie montre aussi que ses réflexes ne sont pas uniformément ralentis par l'alcool et qu'il renverse plus qu'il ne boit.

Si Isoge entend les investigateurs s'enquérir de Brady auprès de McChum, il les prend en filature. Les tests de Trouver l'Objet Caché pour le repérer reçoivent un malus de -25%.

Isoge ne saut rien de l'ordre de la Femme Boursofflée. Il craint plutôt que cette nouvelle arme soit celle des conseillers du Komintern et des communistes locaux.

Les investigateurs réussissant peut-être à faire équipe avec Isoge. Même s'ils apprennent qu'il est un agent japonais, cette union ne va pas nécessairement à l'encontre des intérêts américains (sauver le monde est très américain). Rappelez-vous qu'Isoge peut se montrer meurtrier et qu'il ne compromettra pas son honneur et sa loyauté pour une amitié temporaire avec une poignée d'Américains emportés par une quête mythologique.

Entièrement voué à sa cause, c'est un personnage redoutable. Il est prêt à sacrifier sa vie pour accomplir sa mission : découvrir l'arme secrète et la détruire ou la voler. Il choisit peut-être de révéler sa véritable identité aux investigateurs mais il serait étonnant que ceux-ci réussissent à le forcer à se découvrir.

### Lin Tang-yu

Lin Tang-yu est un collectionneur chinois indépendant, un spécialiste de l'occulte et sorcier à ses heures, mais il n'est relié à aucun culte, bien qu'il connaisse certains d'entre eux - qu'il les craigne ou les méprise. Le descriptif exact de Lin est disponible page 73. Cette piste secondaire se concentre sur la maison de Lin, les mystères et les secrets qu'elle recèle.

### Le quartier général de Lin

Lin Tang-yu est bien gardé et les gardes sont décidés à tuer tous les intrus. Deux d'entre eux sont particulièrement remarquables : Tun-Tun et Ping, deux énormes singes blancs. Ils restent toujours cachés à proximité de Lin, le seul à pouvoir les contrôler. Le personnel transmet tout de même les messages et les investigateurs peuvent prendre rendez-vous s'ils le désirent. Une lettre remise au portier est rapidement suivie d'effets. En revanche, les tests de Baratin, Persuasion, etc. laissent complètement indifférents ces gardes trévis sur le volet.

Lin Tang-yu accepte de recevoir ses visiteurs s'ils sont en possession des *Sept Livres cryptiques de Hsun* (ou semblent pouvoir y conduire), s'ils lui proposent un livre ou objet rare susceptible d'exciter sa convoitise ou si le groupe comprend au moins une jolie femme. Chacune de ces possibilités se traduit par un comportement différent et les divers cas sont envisagés par la suite.

Le mandarin dégénère accouille les investiga-  
teurs dans une véritable saïle du trône ou il siège sur  
un fauteuil aux sculptures magnifiques. Su-  
prie à opium est posée sur une table basse à  
gauche. Ses sanges se dissimulent derrière  
un rideau à proximité. Une réussite de Trou-  
ver Objet Caché signale que quelque chose est  
tapi là, mais rien de plus. Une superbe jeune  
femme vêtue de soies colorées est assise aux  
pieds de lui ; deux autres attendent ses ordres  
dans une pièce contigue. Elles gardent toujours  
le silence - Lun fait couper les cordes vocales de  
ses femmes après acoustion.

Lin cache sa démenée sous des dehors raisonnables, une réussite de Psychologie permet de s'en rendre compte. C'est un menteur accompli et cette dernière compétence reçoit un malin de -20% quand il s'agit de distinguer vérités et mensonges. Lin est régulièrement sur sa pipe sans chercher à s'excuser et garde alors le silence de longues minutes. Même sous l'influence de l'opium, il reste un homme rusé et dangereux qui ne respecte que ses propres désirs. Si les investigateurs s'en font un ennemi, mieux vaudrait alors qu'ils pensent à fuir la Chine.

Si l'on montre l'Oeil de Lumière et de Ténèbres (une moitié se trouvait en Égypte et l'autre aux mains de Jack Brady), Lin le reconnaît immédiatement puisqu'il est décrit dans *Les Sept Livres cryptiques de Hann*. Il n'en dit rien mais cherche aussitôt à l'obtenir pour sa collection. Il ne compte pas l'utiliser pour quoi que ce soit, et certainement pas au bénéfice de l'humanité.

- Si les investigateurs sont en possession des *Sept Livres cryptiques de Hsiao Lin* et exigent la restitution du parchemin. S'ils ne l'ont pas, il négocie une restitution future. Les *Sept Livres cryptiques de Hsiao Lin* sont indiscutablement sa propriété (quoique - le précédent propriétaire sous mort bien soudainement) et Lin n'est pas prêt à les racheter. Il peut prétendre le contraire, mais les serps pour son empiéter par la force. Si le parchemin est obtenu par une troisième partie qui il est nécessaire d'attaquer. Lin propose certains de ses hommes comme troupe d'assaut. Ces bandits servent « à déjouer les investigations jusqu'à la récupération du parchemin et se retournent ensuite contre eux avant de filer avec le butin ».
- Si les enquêteurs d'art de la rue - si ces hommes de main n'ont pas réussi à dépouiller les investigateurs, Lin se décide peut-être à marchander une pièce de choix. Il peut même la payer un bon prix mais ce n'est qu'une ruse. À la nuit tombée, il envoie un de ses singes tueurs, ou les deux, reprendre l'argent et réduire le vendeur au silence, ainsi que ceux qui peuvent avoir eu vent de la transaction.

\* S'ils croquent une jolie femme dans leur ring, Lan profite de la conversation pour l'observer. Il prétend réfléchir à ce qui lui est dit ou demandé et finit par indiquer qu'il doit considérer la chose. Il demande un peu de silence et gagne une autre partie de la salle. Là, il se livre à l'antique rituel du Yi King avant

d'interpréter la position des tiges par un message. « Hm-m. Hsao Ch'ü Neuf au sommet. » Il prend un des antiques rouleaux de parchemin posés sur une petite table de laque et lit. « Avec les pluies, vient le repos, l'accord entre nature et personnalité. Seuls les efforts ostensibles peuvent inquiéter la femme supérieure, car elle est plus forte quand la lune est presque pleine. Mais si les hommes supérieurs s'obstinent, le malheur arrive. »

D'après Lin, l'interprétation est évidente. Il doit se mettre en accord avec le destin et respecter les prescriptions de l'hexagramme. « Vous, ma chère », dit-il à la femme qui l'attire, « vous devez venir le demain soir. Essayez de ne pas être vue. Nous pourrions alors parvenir à un arrangement. Vos amis ne peuvent pas vous ac-

| Compétences              |     |
|--------------------------|-----|
| Profond                  | 70% |
| Discrétion               | 10% |
| Écouter                  | 40% |
| Athlétisme               | 40% |
| Nage                     | 90% |
| Trouver l'objet Caché    | 40% |
| Mythe de Cthulhu         | 22% |
| Armes                    |     |
| - Griffes                | 25% |
| Dégâts 1D6               |     |
| - Lutte                  | 25% |
| Dégâts dommages spéciaux |     |
| - Trident                | 25% |
| Dégâts 1D6               |     |

\* **Sortilèges** : Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dragon, Contacter une Larve Stollare de Cithulu, Écarter de Cithulu, invoquer un Profond, Jamer de Fond

- Perte de SAN 01D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Shoggoth-Tycho

## Shoggoth

## Race supérieure de serviteurs

Le cauchemar colonie en plastique noir, vaisselle et fétide se redresse lamentablement. Amas sans forme de bulles posthumes, vigilement éliminées, ayant une myriade d'yeux temporaires qui se forment et disparaissent comme des pousses vendrées dans le tunnel qui remplit ou se fuit et se mesure écumant les penchants éphémères et accidentés sur le sol glissant que les et les sentent avoir si parfaitement négligé du moindre déchet. Et pourtant, s'élevait encore et encore le com meguère = Teleski = Xéskel = 2 = H.P. Lovinckx Les Montagnes Helléniques

Les Shoggoths sont parmi les monstres les plus horribles de Lovecraft. Abdul Alhazred lui-même a désespérément tenté de proclamer qu'il n'y en avait aucun sur Terre, sinon dans des rêves éveillés. Les Shoggoths sont souvent les serviteurs des Profonds et d'autres rois. Ce sont des amphibiens. Ce sont au mieux des serviteurs ravivés, qui reviennent de plus en plus intelligents; de plus en plus rebelles, et des imitations de plus en plus parfaites. Ils ont combattu, leurs anciens ennemis, les Choses Très Anciennes, lors d'une rébellion. Ils communiquent de la manière qu'il convient à la race qu'ils servent, formant des organes soléux.

**ATAQUES** Un Shoggoth standard est une sphère d'un diamètre de 5 mètres environ qui flotte librement. Au combat, elle occupe une zone de cinq mètres carrés. Tous ceux qui occupent cette zone sont attaqués séparément et tous doivent réussir un test de FOR contre la FOR du Shoggoth sur la Table de Résistance ou être vaincus.

Si le Shoggoth attaque plusieurs cibles, il doit diviser sa FOR entre elles. Ceux qui sont aspirés dans la masse noire du Shoggoth ne peuvent frapper que lors des tours où leur tour jouir d'un fest de Puissance. A chaque tour qu'une victime passe dans un Shoggoth, elle perd un nombre de PV égal à l'Impact du Shoggoth. Les dégâts s'accumulent par des encaies profondes. Un astrasement et le fait d'être aspiré morceau par morceau.



## Shoggoths

Etre iridescent et fétide

| Caractéristiques | Dés  | Moyenne |
|------------------|------|---------|
| POR              | 18D6 | 88      |
| CON              | 12D6 | 42      |
| TAI              | 24D6 | 84      |
| NT               | 2D6  | 7       |
| POL              | 1D6  | 10-11   |
| DEX              | 1D6  | 3-4     |

### valeurs dérivées

|                     |            |
|---------------------|------------|
| Mouvement           | 10 (roule) |
| Ponts de vie moyens | 32         |
| Impact moyen        | +12        |

### Armes

|                |     |
|----------------|-----|
| • Écrasement   | 70% |
| • Déglutit 806 |     |

• **Protection** Aucune, mais le feu et les attaques électriques n'irradient que la moitié des dégâts. Les armes physiques, comme les armes à feu n'irradient qu'un point de dégâts, qu'elles empoisonnent ou non. Un Shoggoth régénère deux PV par tour.

• **Sortilèges** Aucun

• **Perte de SAN** 31/120 points de Santé Mentale pour avoir vu un Shoggoth



## Sir Aubrey Penhew

(Ennemi)

Sir Aubrey bénéficie maintenant de la condition physique d'un homme de 20 ans même s'il en paraît 55.

Si l'île senneuse perdue, il s'enfuit à bord de la Dame Noire. Il peut manœuvrer le bateau tout seul et il ne lui faut que 1D4+3 minutes pour larguer les amarres et franchir les récifs. Si des investigateurs sont capturés sur l'île, Sir Aubrey les interroge sans pitié avant de les sacrifier à la déesse.

### Phrases types

« Par la déesse, des ignorants qui croient pouvoir m'attendre. »

« Qui d'autre est au courant. Voilà ce que tu mérites (en torturant l'investigateur). Ah ça fait mal, hein ? Ou je sais (en souriant). Et maintenant tu vas parler ? J'espère que non, je préfère recommencer. »

« Vous aimez les bouillies ? Moi aussi. Voyons voir ce qu'il y a dans votre ventre. »

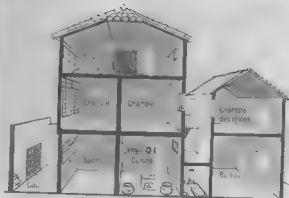
### Sir Aubrey Penhew

Pair du Royaume, égyptologue et sorcier endure.

### Caractéristiques

|     |    |              |     |
|-----|----|--------------|-----|
| APP | 18 | Prestance    | 90% |
| CON | 18 | Endurance    | 90% |
| DEX | 16 | Agilité      | 50% |
| FOR | 14 | Puissance    | 75% |
| TAI | 12 | Compétence   | 60% |
| EDL | 18 | Connaissance | 90% |
| NT  | 18 | Intuition    | 90% |
| POU | 21 | Volonté      | 99% |

## Quartier général de Lin



compagner car l'hexagramme établit que leur présence garantirait notre échec. » Il accueille les protestations des investigateurs avec intransigence. Il faut suivre les directives de l'oracle, ou tout est perdu. Rien ne peut le faire changer d'avis.

Si la belle investigatrice vient au rendez-vous, elle est droguée et embarquée dans un des avions de Lin jusqu'à son palais de Koueïlin. Les femmes ainsies, aptures pour son harem sont généralement transportées évanouies dans des jattes. Si les investigateurs surveillent la maison, ils peuvent observer les allées et venues d'une voiture fermée et d'un camion. C'est le camion qu'ils doivent suivre s'ils veulent découvrir où leur amie est emmenée. Si elle decline l'invitation, les hommes de main de Lin organisent un enlèvement mais n'insistent pas en cas d'échec.

Si le piège de Lin a fonctionné, il reconforte les investigateurs inquiets. La jeune femme est bien sortie par une porte dérobée, comme l'oracle le conseillait. Mille regrets ! Ses hommes vont fouiller toute la ville à sa recherche. Ils ne la retrouveront jamais et les affaires de Lin le rappelleront bientôt à Koueïlin d'où il ne revendra pas.

Gardez à l'esprit que Lin Tang-yu n'hésitera pas à collaborer avec l'ordre de la Femme Boursofflée pour arriver à ses fins. Un entretien avec Ho Fong peut donc très bien avoir lieu. Ces deux hommes n'ont, en revanche, aucune raison de coopérer avec Isoge Taro ou ses agents. Le valeureux Japonais risque fort de trouver la mort avant la fin de son enquête.





### Sequo sait Lin Tang-yu

- Il a une bonne connaissance du panthéon du Mythe de Cthulhu. Sa collection de Koueilin contient nombre d'ouvrages en rapport avec le Mythe et son réseau privé de renseignements le tient informé des activités des adorateurs chinois de Nyarlathotep.
- Il sait que l'ordre de la Femme Boursofflée célèbre ses rites sur l'île du Dragon Gris. Cet Ordre vénère un avatar du dieu que les investigateurs appellent Nyarlathotep. Ho Fong en est le Grand Prêtre. Il sait aussi qu'un puissant sorcier, Carl Stanford, s'est installé chez Ho Fong. Il ne sait rien sur Sir Aubrey.
- On murmure qu'une puissante machine est en construction sur l'île. Lin n'a rien pu apprendre de plus et suppose donc que la rumeur est sans fondement.
- Il sait que Jack Brady a volé les *Sept Livres cryptiques de Hian* et aussi qu'il est recherché par l'Ordre, mais il ignore pourquoi. Son amie Choi Mei-ling a disparu mais il ne sait pas où elle se trouve.

Les connaissances de Lin sur l'occulte et le Mythe lui apportent une protection certaine. Il connaît aussi très bien l'Asie. Il a dressé, dès leur enfance, ces deux gorilles blancs à tenir le rôle de gardiens et la chose pourrait être liée au célèbre culte congolais du Gorille blanc (voir le chapitre kényan et la section concernant Neville Jermyn, page 68). Il a une affinité avec tous les singes et se croit capable de dresser n'importe quel spécimen. Lin est le frère d'un important seigneur de la guerre du Kwangsi rallié à Tchang Kaichek.

### Le Courrier de Shanghai

Le Courrier de Shanghai est un quotidien bilingue anglais-chinois qui tire à quelques 30 000 exemplaires. Fidèle soutien de la finance et de la fortune (des chrétiens européens), il est malgré tout respecté dans tout l'Extrême Orient pour son exactitude. Il ne dépasse généralement pas les douze pages.

Les archives du Courrier de Shanghai peuvent être consultées au journal, à la bibliothèque publique de la Colonie et dans d'autres bibliothèques. Il faut une journée pour passer en revue tous les numéros à partir de 1919, date du départ de l'expédition Carlyle. Trois articles récents attirent l'attention des investigateurs en suggérant la présence de « monstres ».

**Unité de ces documents.** Chacun de ces articles est susceptible de conduire les investigateurs à Jack Brady. Les événements violents qu'ils décrivent suggèrent que Brady est, ou était récemment, en grand danger.

### Autres renseignements glanés au Courrier

Les investigateurs remarquent aussi une série de meurtres. Les victimes sont toutes tuées de la même manière et retrouvées les bras sectionnés du corps. Aucun instrument tranchant n'est jamais découvert sur les lieux des crimes. Le protocole des meurtres est le seul point commun entre les victimes, si l'on excepte leur pauvreté et absence de relations. On parle d'un fou ou d'un culte secret. Depuis un certain temps, on retrouve jusqu'à deux cadavres par mois.

Six mois avant l'arrivée des investigateurs, un court article signale qu'une immense vague a submergé un chalutier à proximité de l'île du Dragon Gris. L'unique survivant jure que la vague a frappé sans prévenir, alors que la mer était calme.

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Impact           | +2 |
| Points de Vie    | 15 |
| Points de magie  | 21 |
| Santé Mentale    | 0  |

### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| Jouer au sorcier et à la mécanique | 75% |
| Compétences                        |     |
| Art d'arme                         | 35% |
| Détection                          | 50% |
| Élocution                          | 35% |
| Histoire Égyptienne                | 75% |
| Métier mécanique                   | 45% |
| Mythe de Cthulhu                   | 20% |
| Persuasion                         | 75% |
| Psychologie                        | 50% |
| Sciences formelles                 |     |
| - astronomie                       | 25% |
| - physique                         | 35% |
| Sciences humaines                  |     |
| - anthropologie                    | 55% |
| - archéologie                      | 75% |
| Sciences occultes                  | 05% |
| Sciences occultes (Égypte)         | 50% |
| Vigilance                          | 25% |

### Langues

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Langue maternelle (Anglais)     | 90% |
| Arabe                           | 40% |
| Hébreu/Égyptien                 | 85% |
| Langage des Profondeurs         | 35% |
| Langage Écra des Grands Anciens | 40% |
| Mandarin                        | 50% |

### Combat

|                    |     |
|--------------------|-----|
| Faustique du Culte | 25% |
| Dégâts 1D6+1       |     |
| Bagarre            | 30% |
| Revenir cal. 38    | 30% |
| Dégâts 1D10        |     |

- **Sorcelleries** Contacter Nyarlathotep. Contacter un Habitant des Sables. Contacter un Profond Frémissement. Lame de Fond, Poing de Yag-Sorhoth. Terreur, Malédiction d'Azathoth. Voir à Vie et d'autres si vous le souhaitez.



### Isogo Taro

(Indépendant/aveugle)

Isogo Taro est un militaire japonais en infiltration, capitaine de la Marine impériale de 34 ans. Il n'en a pourtant pas l'air lorsqu'il se gime en moine : c'est un jeune homme typiquement japonais, aux cheveux noirs coupés courts. Il semble parler un anglais approximatif alors qu'il le maîtrise mieux que cela. Malgré ses efforts, il n'arrive pas à faire complètement illusion dans ce rôle.

sege est en mission officielle et accompagné de son devoir passera avant toute autre considération. Ces un véritable tueur prêt à tout pour assurer la suprématie japonaise à Shanghai et à tout contre ses opposants, quelle que soit leur origine. Face au danger de l'arme dont il a entendu parler, il voit une opportunité de renforcer les intérêts et tenter de récupérer les secrets de l'Ordre japonais. Il est mal au courant, plutôt que tenter de tout détruire de manière aveugle. De ce fait il peut très facilement aller deux avec les autres et se fera atteler et prendra garde à ne pas trop promettre pour ne pas se péjurer par la suite.

**Isogo Taro**  
Agent de l'Empereur et capitaine de la Marine Impériale Japonaise

**Niveau supérieur**  
(cf. tableau p. 308 de L'Appel de Chûfû édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française).

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Impact           | 42 |
| Points de Vie    | 14 |
| Santé Mentale    | 80 |

| Compétence spécifique (ou spéciale) |     |
|-------------------------------------|-----|
| Accomplir son devoir pour l'Empire  | 65% |
| Compétences principales             |     |
| Athlétisme                          | 65% |
| Baratin                             | 30% |
| Bla blafarde                        | 75% |
| Confiance                           | 45% |
| Cure                                | 25% |
| Samouraï                            | 40% |
| Dodôin                              | 25% |
| Les messages codés                  | 60% |
| Discrétion                          | 60% |
| Éloquence                           | 40% |
| Intelligence                        | 45% |
| Métier exposé                       | 50% |
| Négociation                         | 30% |
| Promesse                            | 45% |
| Psychologie                         | 50% |
| Sciences humaines                   | 25% |
| Sciences occultes                   | 65% |
| Vigilance                           | 75% |

| Langues                      |     |
|------------------------------|-----|
| Langue maternelle (Japonais) | 90% |
| Anglais                      | 30% |
| Coréen                       | 15% |
| Mandarin                     | 55% |
| Tagalog                      | 5%  |

| Combat                   |     |
|--------------------------|-----|
| Couteau de Combat        | 50% |
| Dégâts 104+2             |     |
| Epee Samouraï cérémonie  | 50% |
| Dégâts 108+1             |     |
| Bagarre                  | 70% |
| Arts martiaux            | 70% |
| Pistolet Automatique 8mm |     |
| Nambu, 14                | 75% |
| Dégâts 108               |     |
| Fusil 8.5mm Ansaku 38    | 35% |
| Dégâts 208               |     |

## Gorilles

Les deux gorilles seront adresses fort partie des gardes du comte de Tan-yu. Ce son deux gorilles blancs entré d'Afrique. Ils sont sous le regard que la machine des années en Occident. Il augmentent à leur maître.

**Tun-tun**  
Tun-tun est un des gorilles de Tan-yu. Son caractère est impressionnant pas étonnant en fait. Il est très intelligent. En apparence, il est très calme et très sûr de lui. Il est très sûr de lui. Il est très sûr de lui.

| Tun-tun                   |    |
|---------------------------|----|
| Le plus gros des gorilles |    |
| FOR                       | 25 |
| CON                       | 10 |
| TA                        | 2  |
| AT                        | 1  |
| POU                       | 13 |
| DEX                       | 18 |

| Valeurs dérivées |   |
|------------------|---|
| Maximale         | 4 |
| Point de vie     | 4 |
| Point de vie     | 4 |

| Compétences |    |
|-------------|----|
| Athlétisme  | 40 |
| Discrétion  | 70 |
| Se Cacher   | 85 |
| Armes       |    |
| Clou        | 4  |
| Clou        | 4  |
| Clou        | 4  |
| Dégâts 106  |    |

• Protection : 2 points de cuir

**Ping**  
Ping est le plus petit des gorilles de Tan-yu. Il est très intelligent. En apparence, il est très calme et très sûr de lui. Il est très sûr de lui. Il est très sûr de lui.

## L'étrange encart publicitaire d'un astrologue

Aide de jeu SH-04

L'étrange encart publicitaire d'un astrologue publié, en anglais et en chinois, par le Courrier de Shanghai le jour de l'arrivée des investigateurs.

**Utilité de ce document :** Cette publicité n'est en aucune façon liée aux projets de Nyarlathotep ou à Jack Brady, mais ses hameçons pourraient bien ferrer les investigateurs. Ceux-ci devraient aussi noter l'adresse, la même rue que l'entrepôt de Ho Fong. Si les joueurs décident qu'elle mène une petite enquête, ils vont avoir affaire à « l'armoire aux démons de Monsieur Lung » (cf. les fausses pistes page 76).

## Le Club des Navigateurs

Partiellement Détruit

Aide de jeu SH-05 -

Le Club des Navigateurs Partiellement Détruit, un article publié par le Courrier de Shanghai six semaines avant l'arrivée des investigateurs.

| Ping                       |    |
|----------------------------|----|
| Le plus petit des gorilles |    |
| FOR                        | 25 |
| CON                        | 10 |
| TA                         | 2  |
| AT                         | 1  |
| POU                        | 13 |
| DEX                        | 18 |

| Valeurs dérivées |   |
|------------------|---|
| Maximale         | 4 |
| Point de vie     | 4 |
| Point de vie     | 4 |

| Compétences |    |
|-------------|----|
| Athlétisme  | 85 |
| Discrétion  | 85 |
| Se Cacher   | 85 |

### Armes

|            |    |
|------------|----|
| Clou       | 40 |
| Clou       | 40 |
| Clou       | 40 |
| Dégâts 106 |    |

• Protection : 2 points de cuir

Les gorilles sont très intelligents et capables de reconnaître les démons.

Les gorilles sont très intelligents et capables de reconnaître les démons. Ils sont très intelligents et capables de reconnaître les démons. Ils sont très intelligents et capables de reconnaître les démons.

## Les étoiles sont propices !

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|



## Que sait Lin Tang-yu

- Il a une bonne connaissance du panthéon du Mythe de Cthulhu. Sa collection de Koueilin contient nombre d'ouvrages en rapport avec le Mythe et son réseau privé de renseignements le tient informé des activités des adorateurs chinois de Nyarlathotep.
- Il sait que l'Ordre de la Femme Boursofflée célèbre ses rites sur l'île du Dragon Gris. Cet Ordre vénéra un avatar du dieu que les investigateurs appellent Nyarlathotep. Ho Fong en est le Grand Prêtre. Il sait aussi qu'un puissant sorcier, Carl Stanford, s'est installé chez Ho Fong. Il ne sait rien sur Sir Aubrey.
- On murmure qu'une puissante machine est en construction sur l'île. Lin n'a rien pu apprendre de plus et suppose donc que la rumeur est sans fondement.
- Il sait que Jack Brady a volé les *Sept Livres cryptiques de Hsiao* et aussi qu'il est recherché par l'Ordre, mais il ignore pourquoi. Son amie Choi Mei-ling a disparu mais Lin ne sait pas où elle se trouve.

Les connaissances de Lin sur l'occulte et le Mythe lui apportent une protection certaine. Il connaît aussi très bien l'Asie. Il a dressé, dès leur enfance, ses deux gorilles blancs à tenir le rôle de gardiens et la chose pourrait être liée au culte du gorille blanc (voir le chapitre kényan et la section concernant Neville Jermyn, page 68). Il a une affinité avec tous les singes et se croit capable de dresser n'importe quel spécimen. Lin est le frère d'un important seigneur de la guerre du Kwangsi rallié à Tchang Kai-chek.

## Le Courier de Shanghai

Le Courier de Shanghai est un quotidien bilingue anglais-chinois qui tire à quelques 30 000 exemplaires. Fidèle soutien de la presse et de la fortune (des chrétiens européens), il est malgré tout respectueux dans tout l'extrême Orient pour son exactitude. Il ne dépense généralement pas les douze pages.

Les archives du Courier de Shanghai peuvent être consultées au journal, à la bibliothèque publique de la Colonie et dans d'autres bibliothèques. Il faut une journée pour passer en revue tous les numéros à partir de 1919, date du départ de l'expédition Carlyle. Les articles récents attirent l'attention des investigateurs en suggérant la présence de « monstres ».

**Utilité de ces documents.** Chacun de ces articles est susceptible de conduire les investigateurs à Jack Brady. Les événements violents qu'ils décrivent suggèrent que Brady est, ou était récemment, en grand danger.

## Autres renseignements glanés au Courier

Les investigateurs remarquent aussi une série de meurtres : les victimes sont toutes tuées de la même manière et retrouvées les bras sectionnés du corps. Aucun instrument tranchant n'est jamais découvert sur les lieux des crimes. Le protocole des meurtres est le seul point commun entre les victimes, si l'on excepte leur pauvreté et absence de relations. On parle d'un fou ou d'un culte secret. Depuis un certain temps, on retrouve jusqu'à deux cadavres par mois.

Six mois avant l'arrivée des investigateurs, un court article signale qu'une immense vague a submergé un chalutier à proximité de l'île du Dragon Gris. L'unique survivant jure que la vague a frappé sans prévenir, alors que la mer était calme.

## Valeurs dérivées

|                 |    |
|-----------------|----|
| Impact          | 42 |
| Points de Vie   | 16 |
| Points de magie | 21 |
| Santé Mentale   | 0  |

## Compétence spécifique (ou spéciale)

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| Jouer du sonnet et à sa mécanique | 75% |
| Compétences                       |     |
| Athlétisme                        | 35% |
| Description                       | 50% |
| Electricité                       | 35% |
| Histoire Égyptienne               | 75% |
| Méier mécanique                   | 45% |
| Mythe de Cthulhu                  | 20% |
| Persuasion                        | 75% |
| Psychologie                       | 50% |
| Sciences lointaines               |     |
| - astronomie                      | 25% |
| - physique                        | 35% |
| Sciences humaines                 |     |
| - anthropologie                   | 55% |
| - archéologie                     | 75% |
| Sciences occultes                 | 05% |
| Sciences occultes (Égypte)        | 50% |
| Vigilance                         | 25% |

## Langues

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| Langue maternelle (Anglais)      | 90% |
| Arabe                            | 40% |
| Hébreu Égyptien                  | 85% |
| Langage des Profonds             | 35% |
| Langage Écrit des Grands Anciens | 40% |
| Mandarin                         | 50% |

## Combat

|                    |     |
|--------------------|-----|
| - Faucils de Culte | 25% |
| Dépôts 108+1       |     |
| - Bagarre          | 30% |
| - Revolver cal. 38 | 30% |
| Dépôts 1010        |     |

- **Sortilèges** Contacter Nyarlathotep  
Contacter un Habitant des Sables  
Contacter un Profond. Fétichisme  
Lame de Fond. Pong de Yag-Sothoth.  
Terrible Malédiction d'Azathoth. Voler la Vie et d'autres si vous le souhaitez.



## Isôge Taro

(Indépendant neutre)

Isôge Taro est un militaire japonais en infiltration, capitaine de la Marine Impériale de 34 ans. Il n'en a pourtant pas l'air lorsqu'il se glisse en rogne d'est un jeune homme typiquement japonais aux cheveux noirs coupés courts. Il semble parler un anglais approximatif alors qu'il le maîtrise mieux que cela. Malgré ses efforts, il n'arrive pas à faire complètement illusion dans ce rôle.



soye est en mission officielle et accomplissement de son devoir passera avant toute autre considération. C'est un véritable tueur pré à tout pour assurer la suprématie japonaise à Shanghai et lutter contre les opposants, quelle que soit leur origine. Face au danger de l'arme dont il a entendu parler, lui voit une opportunité de renforcer les intérêts et tentatives de récupérer les secrets de l'Ordre si jamais il est mis au courant, plutôt que de tenter de tout détruire de manière aveugle.

De ce fait, il peut très facilement valoir avec les autres si se soie a allié et prendra garde à ne pas trop promettre pour ne pas se parquer par la suite.

**Isogo Taro**  
Agent de l'Empereur et capitaine de la Marine Impériale Japonaise

**Niveau supérieur**  
voir tableau p. 308 de L'Appel de Ochuïts, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française).

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Impact           | 42 |
| Poids de Vie     | 14 |
| Santé Mentale    | 60 |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                                    |      |
|------------------------------------|------|
| Accomplir son devoir pour l'Empire | 55 % |
| <b>Compétences principales</b>     |      |
| Achievement                        | 65 % |
| Batir un                           | 30 % |
| Bâtir une                          | 70 % |
| Conduire                           | 45 % |
| Critique                           | 25 % |
| Semurp                             | 10 % |
| Duché                              | 25 % |
| es messages codés                  | 60 % |
| Discrétion                         | 60 % |
| Empire                             | 50 % |
| Imposture                          | 45 % |
| téléviser / exposés                | 50 % |
| Négociation                        | 10 % |
| Promesse                           | 45 % |
| Psychologie                        | 50 % |
| Services humains / histoire        | 15 % |
| Services occultes                  | 65 % |
| vigilance                          | 75 % |

#### Langues

|                            |      |
|----------------------------|------|
| Langue maternelle Japonais | 90 % |
| Anglais                    | 10 % |
| Coréen                     | 15 % |
| Mandarin                   | 55 % |
| Tajalog                    | 15 % |

#### Combat

|                                |      |
|--------------------------------|------|
| • Couteau de Combat            | 50 % |
| Dégâts 104+2                   |      |
| • Epée Samouraï traditionnelle | 50 % |
| Dégâts 108+1                   |      |
| • Bagarre                      | 70 % |
| • Arts martiaux                | 70 % |
| • Pistolier Automatique 8mm    |      |
| Niveau 14                      | 75 % |
| Dégâts 108                     |      |
| Fusil 6.5mm (Arsaka 38)        | 35 % |
| Dégâts 208                     |      |

## Gorilles

Les deux gorilles de l'Ordre sont les gardes du corps de un Tangu. Ce sont deux gorilles blancs vivant d'Afrique. Ils sont tous deux âgés de 10 ans et ont des dents et des ongles très forts.

#### Toucan

Toucan est un des gorilles de un Tangu. Son corps est très massif et il est très fort. Il est très intelligent et peut se défendre très bien. Il est très rapide et peut se déplacer très vite.

#### Toucan

##### Le plus gros des gorilles

|     |    |            |    |
|-----|----|------------|----|
| FOR | 25 | Plaisance  | 50 |
| CON | 10 | Endurance  | 40 |
| TA  | 2  | Corruption | 60 |
| INT | 20 | Intuition  | 35 |
| POU | 15 | Abilité    | 40 |
| DEX | 5  | Agilité    | 20 |

##### Valeurs dérivées

|              |    |
|--------------|----|
| Mouvement    | 5  |
| Poids de vie | 10 |
| Impact       | 40 |

##### Compétences

|             |    |
|-------------|----|
| Armement    | 40 |
| Déplacement | 70 |
| Se cacher   | 85 |

##### Armes

|                    |    |
|--------------------|----|
| • Fusil            | 40 |
| Dégâts 10          |    |
| • Machine à coudre | 65 |
| Dégâts 10          |    |

##### • Protection

|              |    |
|--------------|----|
| • Protection | 40 |
|--------------|----|

#### Ping

Ping est le plus petit des gorilles de un Tangu. Il est tout petit et très rapide. Il est très intelligent et peut se défendre très bien. Il est très rapide et peut se déplacer très vite.

## L'étrange encart publicitaire d'un astrologue

### Aide de jeu SH-04

L'étrange encart publicitaire d'un astrologue publié, en anglais et en chinois, par le Courrier de Shanghai le jour de l'arrivée des investigateurs.

**Utilité de ce document** Cette publicité n'est en aucune façon liée aux projets de Nyarlathotep ou à Jack Brady, mais ses hameçons pourraient bien ferrer les investigateurs. Ceux-ci devraient aussi noter l'adresse, la même rue que l'entrepôt de Ho Fong. Si les joueurs décident qu'elle mérite une petite enquête, ils vont avoir affaire à « l'armoire aux démons de Monsieur Lung » (cf les fausses pistes page 76).

## Le Club des Navigateurs

### Partiellement Détruit

#### Aide de jeu SH-05

Le Club des Navigateurs Partiellement Détruit, un article publié par le Courrier de Shanghai six semaines avant l'arrivée des investigateurs.

#### Ping

##### Le plus petit des gorilles

|     |    |            |      |
|-----|----|------------|------|
| FOR | 25 | Plaisance  | 50 % |
| CON | 10 | Endurance  | 40 % |
| TA  | 2  | Corruption | 60 % |
| INT | 20 | Intuition  | 35 % |
| POU | 15 | Abilité    | 40 % |
| DEX | 5  | Agilité    | 20 % |

##### Valeurs dérivées

|              |    |
|--------------|----|
| Mouvement    | 5  |
| Poids de vie | 10 |
| Impact       | 40 |

##### Compétences

|             |      |
|-------------|------|
| Achievement | 65 % |
| Discrétion  | 5    |
| Se cacher   | 85   |

##### Armes

|                    |    |
|--------------------|----|
| • Fusil            | 40 |
| Dégâts 10          |    |
| • Machine à coudre | 65 |
| Dégâts 10          |    |

##### • Protection

|              |    |
|--------------|----|
| • Protection | 40 |
|--------------|----|

Les gorilles de l'Ordre sont les gardes du corps de un Tangu. Ce sont deux gorilles blancs vivant d'Afrique. Ils sont tous deux âgés de 10 ans et ont des dents et des ongles très forts.

Les gorilles de l'Ordre sont les gardes du corps de un Tangu. Ce sont deux gorilles blancs vivant d'Afrique. Ils sont tous deux âgés de 10 ans et ont des dents et des ongles très forts.

## Les étoiles sont propices !

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|

**Utilité de ce document** (1) Un examen des lieux, accompagné d'une réussite de Sciences de la terre : Géologue, Mécanicien ou Bricolage, ne décelez pas la trace de sape ou glissement de terrain. (2) Une réussite de Chance permet de retrouver un des ivrognes cités dans l'article. Il décrit les créatures concernées comme des pieuvres sur pattes. (3) Une réussite d'Intuition révèle l'identité de l'occupant de la chambre touchée directement par l'effondrement. C'est un Américain, « John Smith », qui a disparu sans laisser d'adresse. (4) Si les investigateurs possèdent une photographie de Jack Brady, le personnel du Club des Navigateurs reconnaît sur celle-ci le fameux « John Smith ».

Aide de jeu SH-06 : incendie sur Ching-ling Road  
Courrier de Shanghai

## Incendie sur Chin-lang Road Aide de jeu SH-06

Incendie sur Chin-lang Road, un article publié par le Courrier de Shanghai quatre semaines avant l'arrivée des investigateurs. **Utilité de ce document** (1) S'ils consultent le rapport météo de ce même numéro, la journée concernée est décrite comme très humide et sans un souffle d'air : des conditions peu propices aux sauts de flammes ou même aux incendies. (2) Le jardin se trouve juste derrière le Temple des Dieux de la Ville. La nuit de ce temple, la nuit pas pour quoi les moines se sont retrouvés dans le jardin. En revanche, il reconnaît Jack Brady sur une photo : il l'a vu discuter un certain temps avec les moines.



Lin Tang-yu  
intélope dans tout

Lin Tang-Yu est un vent homme (85 ans) très peu recommandable, au regard perçant et méfiant, révélateur de son penchant pour le sadisme. Ce n'est pas un adorateur car il a une très haute idée de lui-même : bien qu'il sache que d'autres sont plus forts ou méchants que lui, mais ses nombreux contacts à travers le monde lui permettent de se donner une importance qu'il n'a pas en réalité au regard des véritables puissances. Il reste cependant un adversaire très dangereux pour les investigateurs.

Le poivrier M. Lin, un habitant de Kowloon, possède une vaste collection d'ouvrages du Mythe. Dans un pur de chance, Jack Brady (un demi-favoré de la chance, semble-t-il) l'a soulagé d'une pièce très importante : les Sept Livres cryptiques de Hsiao Lin. Lin veut récupérer ce rouleau de parchemin, et son séjour à Shanghai n'a pas d'autres motifs. Il connaît l'ordre de la Femme Boursoufflée et préfère donc ne pas s'y frotter, mais il ne croirait pas d'en tirer parti si les circonstances s'y prêtent.

Les agissements de Lin ont passé la ville au peigne fin. Ils gardent McChum et quantité d'autres bers à l'œil. Forde de la Femme Boursoufflée bénéficie des mêmes attentions et a beaucoup de contacts. Les enquêteurs ont visité la maison de Ho Fong. Dans ces conditions, les visites chez Ho, et surtout les questions sur Jack Brady peuvent rapidement faire révéler un groupe d'occultistes et la visiter les cruelles attentions de Lin.

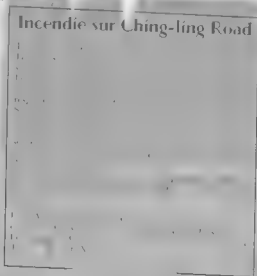
Pis on flature : les investigateurs peuvent révéler les agents de Lin sur une ruelle de Trouver l'Objet Caché (malus de -10%). S'ils sont suivis jusqu'à leur hôtel, leurs chambres sont bien sûr surveillées par les sbires de Lin qui emportent tous les articles hors du commun : bijoux, vases, livres, statuettes, etc. A l'inverse, les investigateurs peuvent suivre les agents de Lin jusqu'à leur quartier général à Shanghai : une grande bâtisse sur Yu-yuan Road.

Lin Tang-yu  
Riche esthète voyeur sadique et opiomane

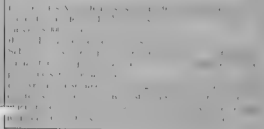
Niveau : ordinaire  
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu : édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition : à passe)

Valeurs dérivées  
Impact : 0  
Poids de vie : 11  
Santé Mentale : 0

Compétence spécifique (ou spéciale)  
Espritisme et sadisme : 75%  
Compétences  
Athlétisme : 15%  
Baratin : 90%



## Le Club des navigateurs partiellement détruit



Courrier de Shanghai

Aide de jeu SH-05 - Brève  
du Courrier de Shanghai

|                    |     |
|--------------------|-----|
| Bibliothèque       | 15% |
| Discrétion         | 60% |
| Dresser les Singes | 95% |
| Mythe de Chi, ho   | 5%  |
| Négociation        | 85% |
| Persuasion         | 15% |
| Psychologie        | 50% |
| Sciences humaines  |     |
| anthropologie      | 15% |
| archéologie        | 30% |
| histoire           | 35% |
| Sciences occultes  | 65% |
| vigilance          | 50% |

#### Langues

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Langue maternelle (Mandarin) | 90% |
| Anglais                      | 45% |
| Arabe                        | 15% |
| Canonnais                    | 75% |
| Grec Classique               | 20% |
| Japonais                     | 45% |
| Russe                        | 20% |
| Sanskrit                     | 40% |
| Tibétain                     | 40% |

#### Combat

|       |                                       |
|-------|---------------------------------------|
| Armes | Aucune. Le personnage ne s'en occupe. |
|-------|---------------------------------------|



## Les sbires de Lin Tang-yu

(Figurants neutres) Fanatiques I

Voir la description des « Adorateurs de l'ordre de la Femme Boursouflée » p. 28

#### Niveau ordinaire

(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 1<sup>re</sup> édition française).

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Impact        | 0  |
| Points de Vie | 11 |
| Santé Mentale | 45 |

#### Compétence spécifique (ou spéciale)

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| Défendre sa cause façon nippa | 80% |
| Compétences                   |     |
| Athlétisme                    | 80% |
| Baratin                       | 80% |
| Discrétion                    | 80% |
| Sciences occultes             | 05% |
| vigilance                     | 70% |

#### Langues

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Langue maternelle (Mandarin) | 55% |
| Anglais                      | 20% |

#### Combat

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| « Fichette du Singe »       | 75% |
| Déglas IC6+1                |     |
| Bégane                      | 65% |
| A la main nue               | 50% |
| Musique de l'école du Singe | 50% |

## Meurtres sur Lantern Street Aide de jeu SH-07

Meurtres sur Lantern Street, un article publié par le Courrier de Shanghai deux jours avant l'arrivée des investigateurs

Utilité de ce document (1) Le bâtiment où les meurtres ont été perpétrés se trouve juste à côté du Tigre Trébuchant. Une visite sur place montre qu'il s'agit d'une des nombreuses maisons de Filles Fleurs du quartier. Les investigateurs frappent à la porte, ils sont accueillis par plusieurs de ces dames. La patronne, Madame Gee, est une femme autoritaire. Elle ne daigne leur parler que contre indemnité, l'équivalent de 10D10+10 dollars d'argent mexicains. Elle leur montre la salle du meurtre en l'état : meubles éclatés et murs, plancher et plafond éclaboussés de sang. Elle ne sait rien. Elle n'est pas là et a d'autres choses à faire. Elle ressent toute offre d'argent supplémentaire comme une insulte et appelle deux immenses videurs coréens qui menacent de châtier les importuns ou de les priver de descendance par un autre moyen.

(2) Sur une réussite d'Intuition, un des investigateurs se confond en excuses et demande à rencontrer les employées. L'une d'elles, Jade Tremblant, leur apprend que la fille qui occupait cette pièce a été vendue à une autre maison (140 Lantern Street) la veille du meurtre. Elle

insistait pour garder un Américain (« John ») dans sa chambre, un homme que Madame Gee n'aurait pas Jade reconnaître « John » dans la photo prise par le de Jack Braxton et que la fille qui affirme avoir vu une chauve-souris géante, est à l'hôpital en état de choc.

(3) Le tenancier du 140 Lantern Street joue les « docteurs » taoïstes et sa robe est brodée de symboles dénués de sens. Il se montre très intéressé quand les investigateurs demandent Choi Mei ling. « Cette pute s'est enfuie », hurle-t-il. « Je l'ai payée cher. Je la traitais bien. » Ils n'obtiendront rien d'autre de cette fripouille.

(4) Allégresse Magenta se trouve d'un hôpital chinois voisin. Elle est complètement dérangée et risque de le rester des mois encore. Les investigateurs rien obtiennent que des balbutiements, à moins qu'ils ne lui montrent l'image d'une Horreur Chasseresse, la pauvre fille se met alors à hurler et continue bien après leur départ.

(5) Sur une réussite d'Intuition, un investigateur jette un coup d'œil aux rubriques nécrologiques des jours précédents. Il retrouve l'annonce des funérailles de M. Chin Hsi chou et son adresse, un petit appartement aux limites de la Vieille Ville. S'ils interrogent ses voisins, les investigateurs apprennent que tous l'aimaient et le respectaient, même si son faible pour les Filles Fleurs était connu de tous. Tous supposent





Dégâts : inconstance de la cible en cas de réussite : cette métrique particulière perd son intérêt dans la mêlée et n'ajoute plus que 103 points de dommages

Protections : 50%  
Dégâts (10 par personne) 103 chacune, elles peuvent être enduites de poison (15%) ou de somnifère (35%). Le poison est destiné à partir de venin de serpent : sa VIR est de 306. Quand la victime n'y résiste pas, elle meurt en quelques minutes. Si le test de CON sur la Table de Résistance est réussi, la victime reste malade pendant plusieurs heures et voit toutes ses compétences diminuer de moitié. Le somnifère est appelé Argent Fragile : sa VIR est de 106-6. Si le test de CON est défavorable à la victime, elle s'endort en une minute. Si elle réussit, elle est somnolée et voit sa DEX divisée par deux pendant 106 minutes.

## Liu Chen-dai

(indépendant/heure)

Liu Chen-dai, qui habite sur Brilliant Poppy Lane, a été le témoin d'un incendie qui a tué trois mones. Monsieur Ju, a vu une flamme poursuivre des hommes comme si elle était vivante, et a été capable de reconnaître Jack Brady, qui est l'individu d'origine européenne qu'il a aperçu sur les lieux.

Compétence :  
Décine avec ses mots ce qu'il a vu (en mandarin ou très mauvais anglais) 50%

qui a dû se trouver au mauvais endroit au mauvais moment ; ils ont raison.

La « procédure habituelle » à laquelle Jack Brady fait référence concerne les visites de Chu à une maison de thé. Chaque matin, il y commande du thé et des biscuits. S'il y a un message, il est inscrit sur le papier de riz disposé sous les biscuits. Chu est alors censé manger le message avec le reste de son petit déjeuner et retourner à ses occupations. Isoge sait que cette maison de thé est inscrite à l'emploi du temps de Chu, mais ne connaît pas son importance. Si Chu contacte les investigateurs, il leur donne rendez-vous à la maison de thé, le Matin d'Aurore.

Chu prétend être gardien d'entrepôt, mais c'est Action Sincère qui règle son salaire. Ancien policier, il a connu Jack Brady quand celui-ci jouait les agitateurs dans une campagne anti-corruption. Engagé par Sung Lee après son départ de la police, il a recruté à son tour Jack Brady qui vivait déjà dans la clandestinité. Il connaissait son expérience, sa compétence et sa largeur d'esprit en matière d'éthique. Quand Brady lui a fourni les preuves des horribles activités de l'Ordre, il lui a garanti l'aide d'Action Sincère pour une attaque contre le quartier général du culte. Brady et ses amis militants ne savent pas vraiment ce qui se trame sur l'Île du Dragon Gris, ni quelles forces terribles défendent la place.

## Meurtres sur Lantern Street

Aide de Jeu SH-07 : Meurtres  
sur Lantern Street  
Courrier de Shanghai

Courrier de Shanghai

Fausse piste

# L'armoire à démons de Monsieur Lung



**Monsieur Lung**

indépendance route

Lung Yun est un homme d'une quarantaine d'années (44 ans) de petite taille avec les cheveux noirs tressés, le visage où il a creusé au fil des jours. Il ne semble pas en bonne santé. Cet homme d'une colérite calme n'est pourtant pas très respectueux des conventions des arts magiques qui plaident que lui a affiné l'antipathie des Puissances Célestes.

Lors de sa rencontre avec les investigateurs, M. Lung semble peu concentré sur la conversation bien que très attentif aux questions des enquêteurs. Il croit au système des arts magiques, mais ne propose pas de se prêter à une visite de démon.

En temps normal, M. Lung n'agit pas de même. Il est plutôt affable et aime discuter sur les sujets qui le passionnent.

*C'est un stigmate de cette hémiparésie latérale et de l'apprentissage des arts magiques, mais il n'est pas sûr qu'il s'agit d'une*

Cette courte aventure n'est qu'une fausse piste, un contre-sujet au combat des forces du mal. C'est une gâche à la fois. Dieux, démons, esprits, et autres, sont tous présents dans les circonstances étonnantes. L'histoire sur la personne de cet homme est et sera de grande valeur. C'est un homme qui a beaucoup de choses à dire. C'est un homme qui a beaucoup de choses à dire. C'est un homme qui a beaucoup de choses à dire.

M. Lung est un astrologue professionnel et un pratiquant des arts magiques chinois. Ses connaissances magiques et spirituelles sont si profondes qu'il a écrit les Puissances Célestes. Un homme qui a été chargé de rendre compte de leur justice. Mais l'astrologie

chinoise vise justement à prévoir ces moments de la vie où les forces surnaturelles vont se manifester. M. Lung sait qu'un ou plusieurs démons d'argent vont au fond d'un et il est prêt à les accueillir. Il attendra à ses visiteurs adopter une forme inconnue, des étrangers particulièrement bizarres, car il n'en a pas. Malheureusement pour les investigateurs, c'est en ce point fatidique qu'il se rendit à visiter M. Lung.

## Introduction des investigateurs

Les investigateurs ne peuvent pas dire que cette aventure que par la publicité que M. Lung a fait insérer dans le *Courier de l'Asie* de juin 1964, page 72. Soit de son intérêt pour les arts magiques ou simplement pour la publicité, c'est ce que M. Lung dépend uniquement des étoiles.

## La maison de M. Lung

M. Lung vit sur la rive nord du Whangpoo, à deux pâtés de maisons (à l'est) de l'entrepôt de Ho Fong. Son petit appartement occupe tout le rez-de-chaussée d'un bâtiment à deux étages. Les cinq pièces comprennent un séjour en façade, un petit bureau pour les lectures astrologiques, une chambre, une salle de bains et un débarras surélevé à l'arrière. C'est dans ce dernier qu'est conservé le pègre à démons ainsi que tout un bric-à-brac. Ce capharnaüm sent l'encens et le chausson brûlé.

## Le chat sur le seuil

Sur la marche extérieure, un chat siamois miaule pour entrer. Il ne cesse d'apparaître aux diverses fenêtres de la maison, se repandant en miaulements éperdus jusqu'à ce qu'on le laisse entrer. Cela pourrait alerter les investigateurs sur sa nature démoniaque mais il s'agit d'un comportement très normal pour un siamois. Lung ne l'a jamais vu et suppose que c'est un chat du voisinage ; les animaux de compagnie ne sont pourtant pas encore à la mode.

## M. Lung

Il est petit, mince, et généralement affable. Aujourd'hui, cependant, il a du mal à conserver son calme et sa raison devant l'imminence du destin. Quand les investigateurs se présentent, il est convaincu qu'ils sont les démons attendus, qu'ils viennent pour le détruire et escorter son âme dans l'autre monde. Il ne voit dans leur comédie d'amateurs en chinoiserie que l'habituelle cruauté des démons.

Les visiteurs jouent avec lui, espérant trouver le défaut de sa garde et prolonger à plaisir son agonie. En retour, il affiche une politesse désespérée alors même qu'il projette leur destruction. Il discute éventuellement astrologie avec eux et se prétend disposé à établir leurs horoscopes. Il est prêt à n'importe quelle comédie pour retarder leur attaque finale et gagner le temps qui lui permettra de les anéantir. S'il est acculé ou contraint de se confesser, M. Lung reproche à ses démons leur cruauté insigne. Il laisse échapper toute l'histoire sans jamais douter que les investigateurs sont bien ses tortionnaires. Ce n'est que ligoté, ou confronté au véritable démon, qu'il renonce à ses projets meurtriers.

## L'art de M. Lung

La notion d'une destinée inscrite dans les cieux dès la naissance s'accorde bien avec le fatalisme traditionnel chinois. Le cycle animalier de douze ans est la facette la plus connue de l'astrologie chinoise. Il est généralement associé à des interprétations du même niveau que les pages astro-

logiques des journaux, des oracles qui ne reflètent guère les travaux des vrais astrologues. La branche étudiée par Lung, le Tzu Wei, l'astrologie de l'étoile Pourpre, est terriblement complexe et ardue. Elle prend en compte la constellation animale de l'heure, du jour, du mois et de l'année de naissance et les divers châteaux ou palais où peuvent apparaître les étoiles propices ou funestes. Les praticiens compétents sont très recherchés.

## Les défenses de M. Lung

L'astrologie fourvoyé emploie successivement divers moyens de défense contre ses adversaires démoniaques. Chaque nouvel échec de ces protections surnaturelles vient augmenter son désespoir. Quelle puissance peuvent avoir ces démons ? Les défenses sont décrites ci-dessous dans l'ordre de préférence de Lung. Il y fait appel l'une après l'autre et l'indifférence des investigateurs ne fait que redoubler son trouble et son angoisse.

Présentez clairement chaque défense sans toutefois trop insister, afin que le sens caché des actions de M. Lung ne soit pas immédiatement apparent aux joueurs.

Si le vrai démon, Wu le Chat-Démon, affronte ces protections, il doit vaincre le pouvoir de chacune d'elles sur la Table de Résistance ou s'enfuir en piaillant de la maison. Tant qu'il l'emporte, elles n'ont aucun effet sur lui. Une fois chassé, il continue d'apparaître aux portes et fenêtres, alternant miaous bruyants et feulements sinistres. Il n'est pas pressé d'annoncer son échec à la Cour Céleste et c'est un démon très tenace.

## Tigres de papier

Les tigres offrent une bonne protection contre les démons que les esprits de la maison ne peuvent repousser. Les démons qui réussissent à entrer nécessitent sans doute une bonne dose de tigres. Ceux-ci decorrent l'entrée, dessinés sur des bandes qui font penser à du papier tue-mouches. Opposer le POU de Wu le Chat-Démon à 14 sur la Table de Résistance.

## Feng Shui

La répartition des objets dans une pièce est cruciale. Bonne disposition et bonne fortune vont de pair et, surtout, nombre de démons ne peuvent se déplacer qu'en ligne droite. Des obstacles judicieusement placés peuvent les bloquer et les obliger à partir. Divers cloisonnages et paravents occupent donc des emplacements stratégiques dans l'appartement et les chaises sont étrangement réparties. M. Lung est particulièrement consterné si ceux qu'il

comme astrologue d'office fait commerce. S'il survit à son châtiment, cette facette de sa personnalité sera réservée aux investigateurs. Sinon, il se consolerait que Lung, homme stressé et quasi-paranoïaque.

## M. Lung Yim Astrologue hanté par les démons

Niveau ordinaire  
(cf. tableau, p. 306 de *L'Appel de Cézahu*, édition 30<sup>e</sup> anniversaire ou p. 206 de la 6<sup>e</sup> édition française).

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Impact           | 0  |
| Points de Vie    | 11 |
| Points de magie  | 19 |
| Santé Mentale    | 39 |

## Compétences spécifiques (ou spéciales)

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| Lire dans les sables             | 90% |
| Compétences                      |     |
| Art de la Joie                   | 90% |
| Art de la Joie                   | 90% |
| Discernement                     | 85% |
| Sciences naturelles - astronomie | 40% |
| Sciences occultes                | 80% |
| Vigilance                        | 75% |

| Langues                     |     |
|-----------------------------|-----|
| Langue maternelle - Chinois | 90% |
| Anglais                     | 45% |

| Combat             |     |
|--------------------|-----|
| • Coiffe de Bouche | 40% |
| • Dagues "D6"      |     |
| • Baguette         | 40% |

| • Sorcèges                               |  |
|--|--|
| Chasser les Démons                       |  |
| Donner quers. Créer une Amulette à Démon |  |

## Wu le Chat-Démon

Serviteur - Inferieur  
Wu est un Chat-Démon envoyé par les Puissances Célestes pour punir l'astrologue Lung. Il peut prendre deux formes, sa forme de chat qu'il utilisera en extérieur et sa forme de Chat-Démon qu'il utilisera une fois entré chez Lung et prêt à frapper sa maison.  
Sa seule cible est Lung, il ne fera pas de mal à d'autres personnes - à moins de devoir se défendre. Il peut même aider des individus en difficulté si nécessaire, mais cet aspect de sa personnalité ne devrait se faire jour qu'en cas de besoin absolu.

## Wu le Chat-Démon 4 ans sous sa forme de chat

| FOR | 07 | Puissance   | 10% |
|-----|----|-------------|-----|
| CON | 08 | Endurance   | 40% |
| TAI | 01 | Corporalité | 05% |
| INT | 12 | Influence   | 60% |
| POU | 19 | Volonté     | 95% |
| DEX | 33 | Agilité     | 99% |

| Valeurs dérivées |    |
|------------------|----|
| Mouvement        | 10 |
| Points de Vie    | 5  |
| Impact           | -3 |

| Compétences |     |
|-------------|-----|
| Caprice     | 70% |
| Athlétisme  | 90% |
| Mauver      | 99% |

#### Armes

|                |     |
|----------------|-----|
| • Griffes n° 2 | 60% |
| • Dégâts 103   |     |
| • Absence      | 50% |
| • Dégâts 102   |     |

• **Protection** Dès qu'il subit des dommages, il se transforme en chat-démon et ce, même si la blessure était faite à un chat ordinaire

• **Sortilèges** Aucun sous cette forme

• **Parte de SAN** Aucune

#### Wu le Chat-Démon

Serviteur cruel et sans âge des Puissances Célestes

Sous sa forme démoniaque Wu est un maître de 110 kg agressivement panou, ses griffes rouillées sont phosphorescentes et ses yeux traversés d'éclairs stroboscopiques entraînent une épaisse fumée

|     |    |            |     |
|-----|----|------------|-----|
| FOR | 40 | Puissance  | 99% |
| CON | 20 | Endurance  | 99% |
| TAT | 18 | Compulsion | 90% |
| INT | 12 | Intuition  | 60% |
| POU | 19 | Volonté    | 95% |
| DEX | 11 | Agilité    | 55% |

#### Valeurs dérivées

|               |    |
|---------------|----|
| Mouvement     | 0  |
| Points de Vie | 19 |
| Impact        | 40 |

prend pour des démons déplaçant tranquillement le mobilier gênant, affichant ainsi un mépris total pour les pouvoirs du feng shui. Cette protection oppose un POU de 12 à Wu le Chat-Démon.

#### Amulettes

Des charmes et des amulettes, pour la plupart en bronze, sont suspendus en divers emplacements. M Lung fait son possible pour que les investigateurs en approchent ou les touchent POU de 11 contre Wu le Chat-Démon.

#### Épée de pièces

Une épée dont la lame et la garde sont cousues de pièces chinoises est suspendue au dessus de la chaise où les clients de M Lung écoutent ses lectures astrologiques. Il y attire les investigateurs, certain que l'épée mettra ces démons arrogants en fuite. Pendant l'entretien, il lui est difficile de se concentrer sur autre chose que l'épée, tant il est impatient de voir son pouvoir agir POU de 15 contre Wu le Chat-Démon

#### Chaussons enflammés dans un braseiro

Cette protection est surtout conseillée pour les enfants, mais Lung utilise tous les moyens disponibles. Les chaussons de soie ont beaucoup servi et la pointe qu'ils dégentent en brûlant est insupportable. M Lung ne les pose sur les brâises qu'une fois constaté l'échec des protections précédentes POU de 16 contre Wu le Chat-Démon

#### Corruption de l'enfer

Les billets de banque de l'enfer ne coûtent que quelques cents la liasse dans le monde ordinaire, mais tout le monde connaît la valeur inestimable que leur prêtent les démons et esprits. M Lung en laisse tomber des poignées devant les investigateurs qui risquent de les prendre pour argent comptant, sauf réussite de Trouver Objet Caché ou de Vigilance. Imaginez leur surprise quand l'astrologue, encouragé par cet intérêt, brûle les billets pour consacrer l'offrande, POU 17 contre Wu le Chat-Démon

Cette tradition des billets est toujours respectée. On trouve encore dans les magasins fréquentés par une clientèle chinoise des billets prétendument émis par la Banque de l'Enfer

#### L'armoire

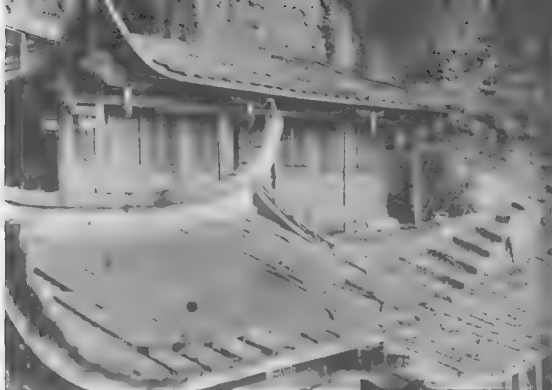
Cette armoire est un piège à démons, le chef-d'œuvre de M Lung. Elle représente de longues heures de travail et un investissement in calculable, et certaines de Points de Magie. Il est impossible de la reproduire à moins d'être un spécialiste de l'occultisme oriental et nous ne décrivons donc pas sa création. Le démon doit y être installé par des moyens ordinaires, ce qui constitue un point faible. M Lung n'hésite pas à utiliser la supercherie, les drogues (VIR 15 pour endormir les investigateurs, versée dans le thé) ou la force.

L'armoire est conçue pour piéger le démon et absorber son POU. Elle oppose son POU (17) aux Points de Magie du démon toutes les minutes, et absorbe 103 Points de Magie à chaque réussite. L'intérieur de l'armoire est doublé de miroirs. Les démons chinois les craignent et ne les brisent jamais. Une fois ses Points de Magie épuisés, le démon doit regagner l'autre monde et ne jamais revenir.

Contrairement aux autres, ce piège anti-démons représente un danger pour les investigateurs. Les humains subissent en effet les mêmes pertes, mais directement au niveau de leur POU, ce qui les rend permanents. Quand le POU d'un investigateur atteint 0, ce dernier meurt, ne laissant qu'une enveloppe flétrie et une odeur de moisissure.

L'armoire, tout en bois laqué et en jade, est très solide. La serrure extérieure se verrouille automatiquement quand on referme





le meuble. Lung garde l'unique clé dans son bureau d'astrologue. L'armoire et la serrure ont une FOR de 25. (Les humains n'ont pas la même attitude que les démons vis-à-vis des miroirs)

Si les investigateurs brisent l'armoire, Lung, complètement terrorisé, pourrait les attaquer avec un couteau de boucher.

### Le Chat-Démon

Le chat-démon apprécie grandement le spectacle offert par Lung et les investigateurs. Il se lasse de cette distraction dès que quelqu'un meurt et passe alors à l'action. En cas de besoin, le démon doit être utilisé comme un *deus ex machina* qui sauve le groupe de la catastrophe. Si le chat-démon s'enfuit par trois fois devant le POU des objets défensifs de Lung, il est définitivement banni de la maison et Lung n'a plus rien à craindre. Le démon a besoin d'un des investigateurs, ou de Lung, pour entrer dans la maison. Il ne fera pas de mal aux investigateurs, mais il regardera avec plaisir Lung leur en faire.

Pour les caractéristiques détaillées de Wu, le Chat-Démon, voir ci-contre.

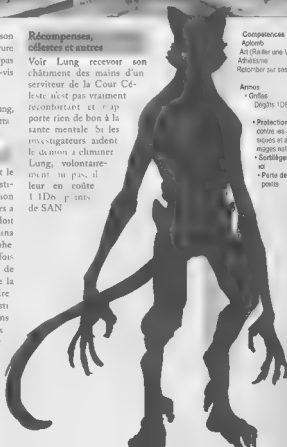
### Récompenses, célestes et autres

Voir Lung recevoir son châtiment des mains d'un serviteur de la Cour Céleste n'est pas vraiment reconfortant et ne apporte rien de bon à la santé mentale. Si les investigateurs aident le démon à éliminer Lung, volontairement ou pas, il leur en coûte 1106 points de SAN.

**Compétences**  
 Agilité 90%  
 Art (Railler une Victime) 90%  
 Adhésisme 99%  
 Retomber sur ses Pattes 99%

**Armes**  
 • Griffes 55%  
 Dogés 106+ mp

• **Protection** Immunité contre les armes physiques et autres dommages naturels  
 • **Sortilèges** Inutilisables  
 • **Perte de SAN** 2110 points







Les étoiles  
sont propices !

## Les Masques de Nyarlathotep

### Chine



L'Empire du Milieu ne figure pas sur l'agenda originel de l'expédition Carlyle ; pourtant c'est ici que se trouvent Sir Aubrey Penhew et Jaco Brady. Ce dernier, difficile à trouver, peut se révéler une aide précieuse pour les investigateurs. Il connaît les différents cultes liés à Nyarlathotep ainsi que leurs dirigeants, son témoignage lève toutes les zones d'ombres sur l'expédition Carlyle, mais aussi que comment se trouver aux lieux de passage. Les investigateurs doivent se précipiter au début de l'expédition mettre la fusée hors d'état de nuire pour espérer un Grand Retour.



Annexes





6<sup>E</sup> ÉDITION FRANÇAISE

# Les Masques de Nyarlathotep

Livret 8 - Annexes  
Documents à distribuer



# Introduction et annexes utiles

Ses ouvrages décrivent et analysent les cultes de la mort. Son livre le plus célèbre s'intitule Les Fils de la Mort et traite des communautés thugs dans l'Inde moderne. Elias parle couramment plusieurs langues et voyage sans cesse. Il est sociable et ne refuse pas un petit verre de temps à autre. Il fume la pipe. C'est aussi un coriace, solide et ponctuel, qui n'a pas peur de la bagarre ou des autorités. C'est d'abord un autodidacte et ses travaux de recherche très fouillés semblent s'appuyer sur une expérience de première main. Très secret, il ne parle jamais de ses projets avant d'en avoir terminé la rédaction.

Tous ses ouvrages expliquent comment les cultes exploitent les peurs de leurs adeptes. Elias est un sceptique qui n'a jamais découvert de preuves démontrant l'existence des pouvoirs surnaturels, de la magie ou des dieux ténébreux. Pour lui, les adeptes des cultes de la mort se caractérisent d'abord par leur folie et leur complexe d'infériorité. Ils massacrent des innocents pour se sentir puissants ou élus. Les cultes attirent essentiellement les faibles d'esprit, même si leurs chefs sont généralement très intelligents et manipulateurs. Lorsqu'un culte cesse de terrifier, il disparaît inéluctablement.

• Des Crânes sur le Fleuve (1910). Traite du culte des chasseurs de têtes du bassin de l'Amazonie.

• Les Maîtres des Arts Noirs (1912). Un survol des cultes sorciers à travers l'histoire.

• Le Chemin de la Terreur (1913). Analyse le système de la peur employé par les cultes. Une introduction enthousiaste de Georges Sorel.

• Un Cœur Encore Fumant (1915). La première partie traite des cultes de la mort historiques de la civilisation maya, la seconde décrit certains cultes de la mort existant encore au sein de l'Amérique Centrale actuelle.

• Les Fils de la Mort (1918). La communauté thug moderne. Elias l'a infiltrée pour écrire ce livre.

• Les Cultes de Sorcières en Angleterre (1920). Les cercles de sorcières de neuf comtés anglais et des interviews de sorcières anglaises modernes. Rebecca West a jugé qu'une partie de la documentation était insignifiante et abusivement exploitée.

• Le Pouvoir Noir (1921). Suite du Chemin de la Terreur, on y trouve les interviews anonymes de plusieurs chefs de cultes.

Tous ces ouvrages sont publiés par Prospero Press à New York - éditeur, Jonah Kensington. Ce dernier, un ami intime de Jackson Elias, vous connaît bien.

PATRONS ARE REQUESTED TO FAVOR THE COMPANY BY CRITICISM AND SUGGESTION CONCERNING ITS SERVICE 1204

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p><b>CLASS OF SERVICE</b></p> <p>This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.</p> | <h1>WESTERN UNION</h1> <p>NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT J. C. WILLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT</p> | <p><b>SIGNS</b></p> <p>DL - Day Letter</p> <p>NM - Night Message</p> <p>NL - Night Letter</p> <p>LCO - Deferred Cable</p> <p>NLT - Cable Night Letter</p> <p>WLT - Week-End Letter</p> |
|---|---|--|

The filing time as shown in the date line on full-rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME.

**Received at**

Hudson Terminal, 30 Church Street New York, USA

POSSEDE INFORMATIONS  
CONCERNANT EXPEDITION CARLYLE STOP  
CHERCHE GROUPE INVESTIGATEURS STOP  
ARRIVE NEW YORK 15 JANVIER STOP  
SIGNE JACKSON ELIAS

TELEGRAMS MAY BE TELEPHONED TO WESTERN UNION FROM ANY PRIVATE OR PAY-STATION

Aide de jeu INT-02 - Télégramme d'Elias

PATRONS ARE REQUESTED TO FAVOR THE COMPANY BY CRITICISM AND SUGGESTION CONCERNING ITS SERVICE 1204

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p><b>CLASS OF SERVICE</b></p> <p>This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.</p> | <h1>WESTERN UNION</h1> <p>NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT J. C. WILLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT</p> | <p><b>SIGNS</b></p> <p>DL - Day Letter</p> <p>NM - Night Message</p> <p>NL - Night Letter</p> <p>LCO - Deferred Cable</p> <p>NLT - Cable Night Letter</p> <p>WLT - Week-End Letter</p> |
|---|---|--|

The filing time as shown in the date line on full-rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME.

**Received at**

Hudson Terminal, 30 Church Street New York, USA

BESOIN D AVIS POUR MON PROCHAIN LIVRE STOP  
DU LOURD STOP  
UN INDICE STOP  
L EXPEDITION CARLYLE STOP  
ARRIVE NEW YORK 15 JANVIER STOP  
SIGNE JACKSON ELIAS

TELEGRAMS MAY BE TELEPHONED TO WESTERN UNION FROM ANY PRIVATE OR PAY-STATION

Aide de Jeu - ADJ-INT-02A

## CLASS OF SERVICE

This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.

# WESTERN UNION

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT

J. C. WILLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT

## SIGNS

DL = Day Letter  
NM = Night Message  
NL = Night Letter  
LCO = Deferred Cable  
NLT = Cable Night Letter  
WLT = Week-End Letter

The filing time as shown in the date line on full-rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME.

## Received at

Hudson Terminal, 30 Church Street

New York, USA

RETOUR D UN SACRE VOYAGE STOP  
 AI DE QUOI RACONTER STOP  
 SUR LES TRACES EXPEDITION CARLYLE STOP  
 ARRIVE NEW YORK 15 JANVIER STOP  
 SIGNE JACKSON ELIAS

TELEGRAMS MAY BE TELEPHONED TO WESTERN UNION FROM ANY PRIVATE OR PAY-STATION

Aide de Jeu - ADJ-INT-02B

## CLASS OF SERVICE

This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.

# WESTERN UNION

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT

J. C. WILLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT

## SIGNS

DL = Day Letter  
NM = Night Message  
NL = Night Letter  
LCO = Deferred Cable  
NLT = Cable Night Letter  
WLT = Week-End Letter

The filing time as shown in the date line on full-rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME.

## Received at

Hudson Terminal, 30 Church Street

New York, USA

ME PORTE BIEN STOP  
 MAIS TU DOIS ENTENDRE CA C EST ENORME STOP  
 CONCERNE EXPEDITION CARLYLE STOP  
 ARRIVE NEW YORK 15 JANVIER STOP  
 SIGNE JACKSON ELIAS

TELEGRAMS MAY BE TELEPHONED TO WESTERN UNION FROM ANY PRIVATE OR PAY-STATION

Aide de Jeu - ADJ-INT-02C

## CLASS OF SERVICE

This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.

# WESTERN UNION

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT

J. C. WILLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT

## SIGNS

DL = Day Letter  
NM = Night Message  
NL = Night Letter  
LCO = Deferred Cable  
NLT = Cable Night Letter  
WLT = Week-End Letter

The filing time as shown in the date line on full-rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME.

## Received at

Hudson Terminal, 30 Church Street

New York, USA

VAIS AVOIR BESOIN DE TON AIDE STOP  
POSSEDE INFORMATIONS CONCERNANT EXPEDITION  
CARLYLE STOP  
RESTE DISCRET STOP  
ARRIVE NEW YORK 15 JANVIER STOP  
SIGNE JACKSON ELIAS

TELEGRAMS MAY BE TELEPHONED TO WESTERN UNION FROM ANY PRIVATE OR PAY-STATION

Aide de Jeu - ADJ-INT-02D

## CLASS OF SERVICE

This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.

# WESTERN UNION

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT

J. C. WILLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT

## SIGNS

DL = Day Letter  
NM = Night Message  
NL = Night Letter  
LCO = Deferred Cable  
NLT = Cable Night Letter  
WLT = Week-End Letter

The filing time as shown in the date line on full-rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME.

## Received at

Hudson Terminal, 30 Church Street

New York, USA

JACKSON ELIAS DE RETOUR SUR NEW YORK STOP  
ADRESSE EN POSTE RESTANTE  
HOTEL CHELSEA NEW YORK STOP  
TENEZ MOI INFORME STOP  
SIGNE LESTER PORTER

TELEGRAMS MAY BE TELEPHONED TO WESTERN UNION FROM ANY PRIVATE OR PAY-STATION

Aide de Jeu - ADJ-INT-02E



## Adieu à New York

Roger Carlyle, le play-boy bien connu, quittera discrètement la Grosse Pomme demain pour les tombes égyptiennes ! Ceux qui se souviennent des beautés que Roger dénichait dans les boîtes de nuit ne doutent pas qu'il parviendra à découvrir quelque un - euh, quelque chose d'aussi fabuleux dans les sables égyptiens.

*New York Pillar/Riposte, 4 avril 1919*

Aide de jeu INT-03 - Adieu à New York

## Carlyle quitte l'Égypte

LE CAIRE (AP) - Sir Aubrey Penhew, porte-parole temporaire de l'expédition Carlyle, a annoncé lundi que les principaux membres de l'expédition allaient s'embarquer pour un « repos bien mérité » en Afrique Orientale.

Sir Aubrey a démenti toutes les rumeurs selon lesquelles l'expédition aurait découvert la trace du légendaire trésor des mines du Roi Salomon. Il maintient que le groupe part en safari pour « quelques jours de relâche après nos travaux dans les sables ».

Roger Carlyle, le riche chef new-yorkais de l'expédition, n'a fait aucun commentaire ; il souffre toujours de son insolation récente.

Au sujet de ce malheureux incident, des experts du cru ont déclaré que l'Égypte était bien trop chaude en cette saison pour les Anglo-saxons. Ils ont ajouté que le jeune Américain n'avait pas été bien inspiré par son enthousiasme démocratique. Il aurait insisté, dit-on, pour manier lui aussi la pelle et la pioche.

*New York Pillar/Riposte, 3 juillet 1919*

Aide de jeu INT-05 - Carlyle quitte l'Égypte

## D'éminents visiteurs

MOMBASA (Reuters) - Les principaux membres d'une expédition archéologique américaine prennent dans notre ville quelques jours de vacances après de longues fouilles en Égypte dans la Vallée du Nil.

Notre sous-secrétaire, M. Royston Whittington, a présidé un dîner d'accueil donné en leur honneur à Collingswood House au cours duquel Sir Aubrey, l'un des deux chefs de l'expédition, a enchanté tous les convives par son esprit.

*New York Pillar/Riposte, 24 Juillet 1919*

Aide de jeu INT-06 - D'éminents visiteurs

## L'expédition Carlyle portée disparue

MOMBASA Reuters - Les représentants de la police des hautes terres ont demandé aujourd'hui l'aide de la population pour éclaircir la disparition de l'expédition Carlyle. Il y a maintenant deux mois que nous sommes sans nouvelles du groupe qui comprenait le play-boy Roger Carlyle ainsi que trois autres citoyens américains et un éminent égyptologue du Royaume-Uni, Sir Aubrey Penhew.

L'expédition aurait quitté Nairobi le 3 août, apparemment pour un safari, mais certaines rumeurs suggèrent qu'elle cherchait, en fait, de légendaires trésors bibliques.

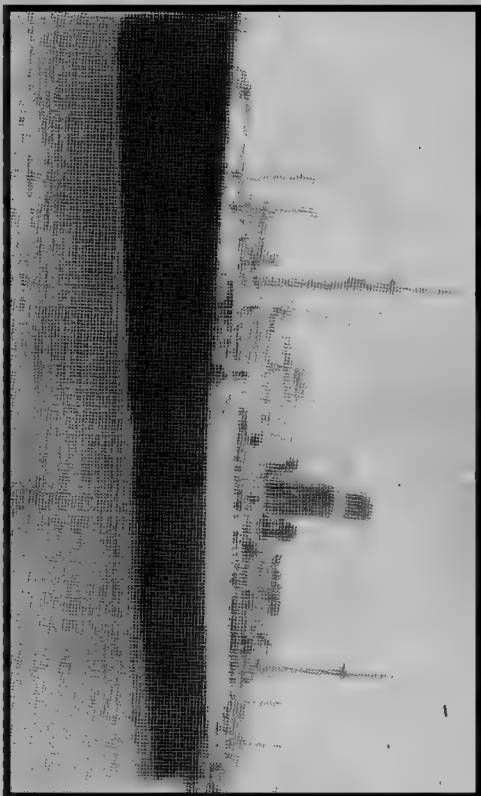
Carlyle et son groupe avaient, paraît-il, l'intention d'explorer la zone de la Vallée du Grand Rift, au nord-ouest de Nairobi.

*New York Pillar/Riposte, 15 octobre 1919*

Aide de jeu INT-07 - L'expédition Carlyle portée disparue

New York Pillar/ Riposte, 5 avril 1979

# L'EXPÉDITION CARLYLE EMBARQUE POUR L'ANGLETERRE



L'Imperial Standard fait route vers Londres, puis L'Egypte

Dirigée par le célèbre play-boy multimillionnaire Roger Carlyle, l'expédition Carlyle a embarqué ce matin pour Southampton à bord du fameux paquebot britannique l'Imperial Standard.

Contrairement à ce qui avait d'abord été annoncé, l'expédition conduira diverses recherches à Londres sous les auspices de la Fondation Penhew, avant de poursuivre vers l'Égypte le mois prochain.

Nos lecteurs se souviennent sans doute de la fauleuse réception que donna M. Carlyle, maintenant âgé de 24 ans, à l'hôtel Waldorf-Astoria pour sa majorité. Depuis, scandales et indécences sont devenus son image de marque sans que cela nuise à la sympathie que lui portent les habitants de Manhattan.

Les autres membres de l'expédition L'éminent égyptologue Sir Aubrey Penhew sera le commandant en second de l'équipe et le responsable des fouilles.

Le Dr Robert Huston, un psychologue « freudien » à la mode, accompagnera l'expédition afin de poursuivre des recherches sur les pictogrammes antiques.

Miss Hypathia Masters, souvent associée à M. Carlyle par le passé, jouera le rôle de photographe et d'archiviste.

M. Jack Brady, un ami intime de M. Carlyle, s'occupera de l'entendance.

À Londres, d'autres personnes pourraient se joindre à l'expédition.

Aide de Jeu INT-04  
L'expédition Carlyle  
embarque pour  
l'Angleterre

## ERICA CARLYLE ARRIVE EN AFRIQUE

MOMBASA (Reuters) - *« Africa d'approfondir les recherches, Miss Erica Carlyle, la sœur du jeune Américain qui dirigeait l'expédition Carlyle, portée disparue, arrivera aujourd'hui à bord du vaisseau égyptien Fontaine de Vie. »*



plus nombreux et plus sages témoignages émanant de la tribu Kikuyu concernant un éventuel massacre de Blancs près de la forêt d'Aberdare.

Miss Carlyle a déclaré qu'elle avait l'intention de retrouver son frère, quels que soient les efforts nécessaires. Elle a amené avec elle le noyau d'une expédition d'urgence.

Ses sœurs occupent déjà des approvisionnements et de la coordination avec certains représentants de la Colonie, Miss Carlyle et le reste de son groupe comptent partir demain pour Nairobi. Son amie, Miss Victoria Post, a souligné la ténacité de Miss Carlyle par des allusions aux rigueurs du voyage à bord d'un navire arabe.

Aide de jeu INT-08 - Erica Carlyle arrive en Afrique

New York Pillar/ Riposte, 11 mars 1979

# LE MASSACRE DE L'EXPÉDITION CONFIRMÉ !

*NAIROBI (Reuters) - Le massacre de l'expédition Carlyle, depuis longtemps portée disparue, a été confirmé aujourd'hui par les représentants de la police territoriale.*



Roger Carlyle, l'exubérant play-boy new-yorkais, fait partie des disparus.

Les autorités imputent la responsabilité de ces meurtres atroces à des hommes de la tribu Nandi. On a retrouvé les restes d'un peu plus d'une douzaine de porteurs et autres membres de l'expédition au fond de tombes cachées dans la jungle.

Erica Carlyle, sœur de Roger Carlyle et héritière de la fortune familiale, avait dirigé des recherches dangereuses sur les traces des disparus. Elle a attribué le

mérite de cette découverte aux hommes de la tribu Kikuyu, même si c'est bien la police qui a découvert le site. Parmi les autres disparus de l'expédition, on peut encore citer Sir Aubrey Penhew, éminent égyptologue, Hypathia Masters, une habituée des soirées new-yorkaises, ainsi que le Dr Robert Huston. De nombreux porteurs ont aussi perdu la vie.

*New York Pillar/Riposte, 24 mai 1920*

*New York Pillar/Riposte,*

*19 juin 1920*

*NAIROBI (Reuters) Cinq hommes de la tribu Nandi, convaincus d'être les chefs du sinistre massacre de l'expédition Carlyle, ont été exécutés ce matin après un rapide procès mené de main de maître.*

Jusqu'au bout, les accusés ont refusé d'avouer où ils avaient caché les cadavres des chefs blancs de l'expédition. M. Harvis, le représentant de la Colonie, a laissé entendre tout au long du procès que ce massacre avait un mobile raciste et que les victimes blanches avaient certainement été emmenées dans un endroit secret pour y être torturées. Miss Erica Carlyle, qui avait dû renoncer à retrouver son frère, est partie voilà maintenant quelques semaines, mais ce triomphe de la justice devrait la reconforter.

# LES MEURTRIERS PENDUS !

# Chapitre américain

Le Caire, Égypte

Le 3 janvier 1919

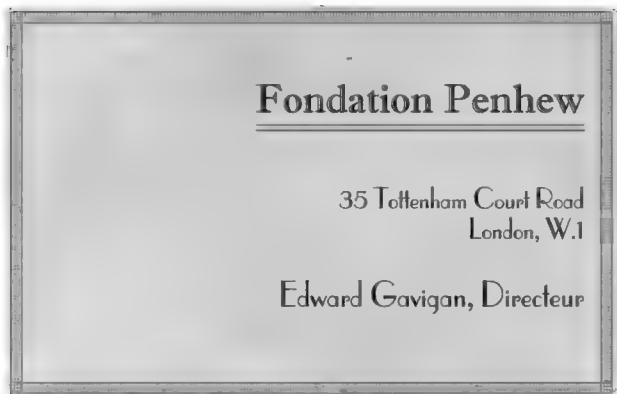
Cher M. Carlyle,

J'ai appris que vous cherchiez certains renseignements concernant mon pays et je serais prêt à vous venir en aide. Je possède moi-même certaines pièces que je crois d'une grande importance.

Si nous pouvions parvenir à un arrangement, je serais prêt à vous les céder. Bien sûr, elles sont très anciennes et j'en attends un bon prix. Je ne doute pourtant pas que nous parviendrons à nous entendre quand votre agent me rendra visite. Je suis installé Rue des Chacals dans le Vieux Caire.

En l'attente, je reste votre humble serviteur

Faraz Najir



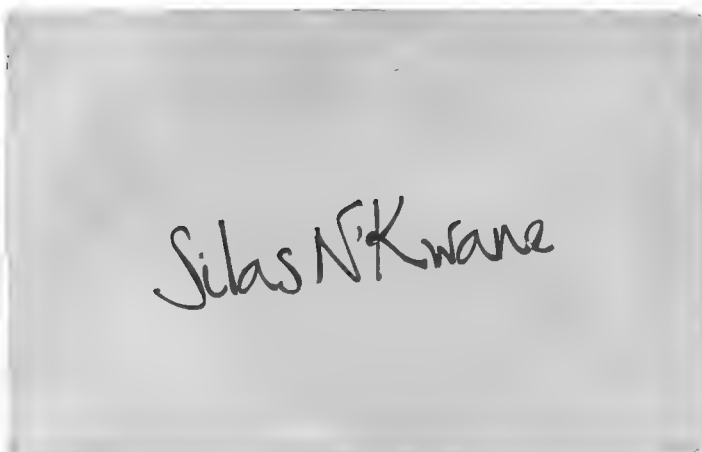
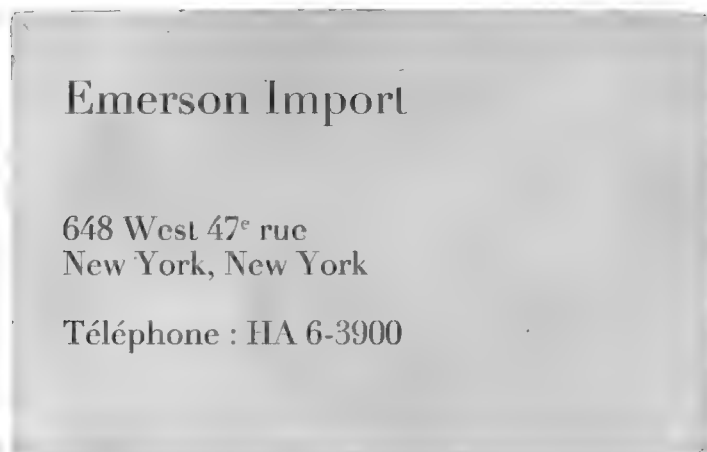
Aide de jeu NY-02 - Carte de visite de la Fondation Penhew



Aide de jeu NY-03 - Boîte d'allumettes du Tigre Trébuchant



Aide de jeu NY-04 - Photographie d'un yacht correspondant à la Dame en Noir



Aide de jeu NY-05 - Carte de visite de Emerson Import (Recto/Verso)

7 nov. 1924

M. Jackson Elias  
c/o Prospero Press  
Lexington Avenue, New York City

Cher M. Elias,

Le livre que vous m'avez demandé n'est malheureusement plus en  
notre possession, mais je pense que vous pourriez trouver ce que  
vous cherchez dans d'autres ouvrages de nos collections. Si vous  
m'appellez à votre arrivée, je serai très heureuse de vous rendre ser-  
vice.

Fidèlement,  
Miriam Atwright

# CE SOIR SEULEMENT

Le culte des Ténèbres  
en Polynésie & dans le sud-ouest du Pacifique

Une conférence de deux heures illustrée par des diapositives  
délivrée par

le Professeur Anthony Cowles, Ph. D.

de l'Université de Sydney (Australie)  
et actuellement titulaire  
de la Chaire Lockley d'Isolisme Polynésien à l'Université de Miskatonic (Arkham)

Hall Schuyler, U.N.Y.  
20 heures

## CE SOIR SEULEMENT

Aide de jeu NY-07 - Prospectus pour la conférence du Professeur Cowles



Aide de jeu NY-08 - Marque sur le front d'Elias (visuel © Marc Simonetti)



# Emerson Import

M. Elias,  
Suite à votre passage, j'ai retrouvé certaines informations susceptibles de  
vous intéresser.

En restant à votre disposition,  
Arthur Emerson

Emerson Import  
648 West 47e rue  
New York, New York  
Tel : HA 6-3900

Nairobi,  
le 8 août 1924

Cher Jonah,

Scoop à l'horizon ! Il est possible que tous les membres de l'expédition Carlyle ne soient pas morts. J'ai une piste. Les autorités locales démentent toute implication d'un culte, mais les autochtones chantent une autre chanson. Tu n'en croirais pas tes oreilles ! Les notes que je t'envoie devraient te faire saliver ! Cette histoire pourrait faire notre fortune !

Baisers sanglants.

J.

P.S. Je vais avoir besoin d'une avance pour poursuivre mes recherches. Je te contacterai.

## NOTES ÉCRITES PAR JACKSON ELIAS À NAIROBI

De simples feuilles de papier blanc couvertes sur une seule face par l'écriture d'Elias. Jonah Kensington a classé l'ensemble en différentes liasses maintenues par des trombones. Les notes sont relativement claires mais étonnamment dépourvues de toute conclusion, lien logique ou orientation bien définis. L'écriture est ferme et nette.

- La Première liasse décrit les multiples bureaux, personnalités officielles et tribus qu'Elias a visités en quête de renseignements sur les cultes et leurs rituels. Rien de très concluant. Elias repousse pourtant la version officielle du massacre de l'expédition Carlyle.

- La Deuxième liasse retrace le voyage d'Elias sur les lieux du massacre. Il souligne l'absence de toute vie animale ou végétale à cet endroit et note que toutes les tribus environnantes évitent ce lieu qui serait maudit par le Dieu du Vent Noir vivant au sommet de la montagne.

- La Troisième liasse résume l'interview de Johnstone Kenyatta. Ce dernier prétend que le culte de la Langue Sanglante a pu massacrer les membres de l'expédition Carlyle. Ce culte serait installé dans les montagnes et sa grande prêtresse serait une partie de la Montagne du Vent Noir. Elias affiche un scepticisme poli, mais Kenyatta insiste sur ce point. Une collection de citations montre à quel point les tribus locales craignent et haïssent la Langue Sanglante, un culte contre lequel les magies tribales restent impuissantes et dont le dieu n'est pas originaire d'Afrique.

- La Quatrième liasse recoupe l'interview de Kenyatta. Elias se fait confirmer l'existence de la Langue Sanglante par plusieurs sources, mais n'obtient pas mieux que des ouï-dire. On parle, entre autres, de rapt d'enfants destinés aux sacrifices et de grandes créatures ailées qui descendent de la Montagne du Vent Noir pour capturer des victimes. Le culte adore un dieu inconnu des ethnologues qui ne correspond à aucun modèle traditionnel africain. Elias cite en particulier "Sam Mariga, gare".

- La Cinquième liasse ne comprend qu'une seule feuille. C'est une sorte de pense-bête où Elias note que l'itinéraire égyptien de l'expédition Carlyle mérite d'être soigneusement étudié. Il pense que le détour kényan du groupe trouve son explication sur les bords du Nil.

- La Sixième liasse contient la longue interview du Lt. Mark Selkirk. C'est lui et ses hommes qui ont découvert les restes du massacre. En poste au Kenya depuis la dernière guerre, Selkirk a été frappé par l'état de conservation des cadavres. Les dépouilles étaient à peine marquées par leur long séjour à l'air libre - "comme si la pourriture elle-même n'avait pas voulu s'approcher de cet endroit". Les cadavres avaient été systématiquement mis en pièces - un travail de bête sauvage - mais le lieutenant ne connaît aucun animal capable d'un tel acharnement. "Inimaginable. Inexplicable." Selkirk pense, lui aussi, que les Nandis pourraient avoir joué un rôle dans cette affaire, mais il soupçonne que les preuves présentées contre les "meneurs" ont été fabriquées de toutes pièces. "Ce ne serait pas la première fois." Selkirk confirme qu'aucun corps de race blanche n'a été découvert sur place ; cet endroit désolé ne contenait que les restes des porteurs noirs.

- La Septième liasse tient aussi sur une seule feuille. Au Victoria Bar à Nairobi, Elias fait connaissance avec Nelson. Ce mercenaire travaillait pour les Italiens sur la frontière Somalie-Abyssinie. Il s'est enfui au Kenya après avoir trahi ses employeurs. Il affirme avoir vu Jack Brady, bien vivant, à Hong Kong, moins de deux ans (mars 1923) avant le voyage d'Elias au Kenya, longtemps après que la justice kényane eut déclaré morts les membres de l'expédition Carlyle. Réservé et taciturne, Brady s'était tout de même montré amical. Nelson n'avait pas cherché à en savoir plus. C'est cette déclaration qui incite Elias à penser que d'autres membres de l'expédition pourraient être encore en vie.

- La Huitième liasse prépare la structure du livre à venir, mais le contenu est assez anodin, avec des notes telles que "dire ce qui est arrivé" ou "expliquer pourquoi".

bien des noms, bien des formes, pour  
la même chose et le même but...  
besoin d'aide...

Trop important, trop effrayable...  
Ces rêves... les mêmes que Carlyle ?  
Voir les dossiers de ce psychanalyste...

Tous vivants ! Ils vont ouvrir le Portail.  
Pourquoi ? ... le pouvoir et le danger  
sont donc bien réels. Ils... tous ces  
ruisselets...

Les livres sont dans le coffre de Car-  
lyle... A ma recherche. L'océan me  
protégera-t-il ?

Oh non ! Ce n'est pas le moment  
d'abandonner ! Je dois prévenir...  
convaincre les lecteurs. Faut-il hurler  
à l'aide ? Hurlons ensemble...

Aide de jeu NY-12 - Notes écrites par Jackson Elias à Londres

Extrait du journal manuscrit de Montgomery Crompton  
La vie d'un Dieu

« Ses angles étaient magnifiques et fort étranges ;  
j'étais enchanté et ensorcelé par leur hideuse beauté et je  
pensais à ces fous du monde extérieur qui ne voyaient  
qu'une erreur dans l'agencement de ce lieu. Je visais de  
la gloire qu'ils manquaient. Quand les six lumières  
furent allumées et les grands mots prononcés, il arriva,  
nimbe de la grâce et la splendeur des Plans Supérieurs  
et je n'aspirais plus qu'à m'ouvrir les veines pour  
que ma vie se fonde dans son être, et que je devienne,  
pour une part, un dieu ! »

Aide de jeu NY-13 - Extrait de « La vie d'un Dieu »

*Cher Silas,*

*Nous avons découvert ce bol de  
cuivre poli près de l'Ayers  
Rock. Je pense qu'il vous  
intéressera et que vous saurez  
en faire bon usage.*

*Le Grand Prêtre  
de la Chaux-souris des Sables*

Aide de jeu NY-14 - Mot du Dr Robert Huston

DUPLICATE  
TRANSPARENCY



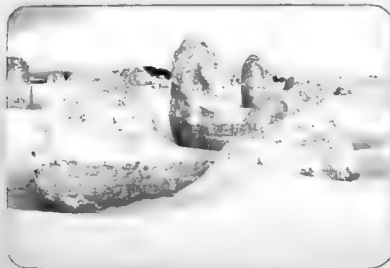
DUPLICATE  
TRANSPARENCY

DUPLICATE  
TRANSPARENCY



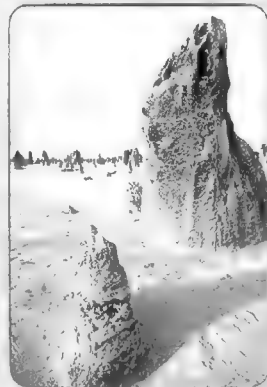
DUPLICATE  
TRANSPARENCY

DUPLICATE  
TRANSPARENCY



DUPLICATE  
TRANSPARENCY

DUPLICATE  
TRANSPARENCY



DUPLICATE  
TRANSPARENCY

# FANTASTIQUE !

C'est du moins ce que l'on retiendra de la conférence du Professeur Anthony Cowles, Ph. D. de l'Université de Sydney (Australie), organisée hier dans le Hall Schuyler, U.N.Y. En effet, c'est avec méthode et savoir-faire que le Professeur A. Cowles a fait revivre sous nos yeux, un ancien culte australien : le Culte de la Chauve-souris des Sables.

UN. Il existait autrefois un culte de la Chauve-souris parmi les tribus aborigènes d'Australie. Il était connu dans tout le continent, et son dieu était aussi appelé Père de Toutes les Chauves-souris. Les adeptes croyaient que les sacrifices humains les rendraient dignes d'une apparition du Père de Toutes les Chauves-souris. Cette apparition serait nécessairement suivie de la conquête de tous les hommes. Les victimes sacrificielles étaient battues par des rangées d'adorateurs armés de gourdin hérissés de dents acérées de chauves-souris. Celles-ci étaient enduites d'une substance tirée de chauves-souris enrégées. Le poison agissait rapidement et les victimes devenaient folles avant de mourir. Les chefs du culte auraient eu la capacité de se transformer en serpents à ailes de chauve-souris, ce qui leur permettait d'enlever des victimes dans tout le pays.

DEUX. Un cycle de chansons aborigènes mentionne un lieu où des êtres immenses se rassemblaient, quelque

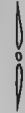
part dans l'ouest de l'Australie. D'après ces chants, ces dieux qui n'avaient rien d'humain construisaient de grands murs dorts et creusaient de grandes cavernes. Mais des vents vivants renversèrent les dieux et en triomphèrent, détruisant leur camp. Cet événement ouvrit la voie au Père de Toutes les Chauves-souris, qui pénétra dans le pays et gagna en puissance.

TROIS. Exposition d'une série de plaques photographiques de verre surexposées. Chacune d'elles représente quelques hommes en sueur à côté d'énormes blocs de pierre, tout piquetés et rougés, mais visiblement taillés et sculptés à des fins architecturales. Certains semblent ornés de sculptures à peine visibles. Les monolithes de sable sont omniprésents.

QUATRE. Légende du nord de l'Australie (Mer d'Arafura). Dans ce conte, la Chauve-souris des Sables, ou Père de Toutes les Chauves-souris, s'est opposée au Serpent Arc-en-Ciel, déification aborigène.

de l'eau et protecteur de la vie. Le Serpent Arc-en-Ciel réussit à attirer et piéger la Chauve-souris des Sables et son clan dans des profondeurs aqueuses. Là, la prisonnière ne peut que se lamenter de ne pouvoir nuire à quiconque.

Rappelons que le Professeur Anthony Cowles, Ph. D. de l'Université de Sydney (Australie) et actuellement titulaire de la Chaire Lockley d'Ésotérisme Polynésien à l'Université de Miskatoine (Arkham). Il terminera l'année scolaire à Arkham avant de repartir à Sydney.





Année :

## EMERSON IMPORT

N° :

|    | DATE     | RÉFÉRENCE      | EXPÉDITEUR  | COMPTE EXPORT  |
|----|----------|----------------|---|--|
| 1  | 08/02/24 | ΠOK-242.27Q    | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 2  | 11/02/24 | ΠOK-242.39T    | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 3  | 21/02/24 | ΠOK-242.19E    | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 4  | 29/02/24 | ΠOK-242.44Q    | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 5  | 15/03/24 | ΠOK-243.52A    | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 6  | —        | ΠOK-243.50Z    | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 7  | 15/04/24 | ΠOK-244.28Y    | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 8  | 21/04/24 | NYUS-244.3548P | Boutique Ju-Ju - 1 Ransom Court, Harlem                                   | Ahja Singh Exp. - Zone<br>portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   |
| 9  | 23/04/24 | ΠOK-244.90U    | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 10 | 09/06/24 | ΠOK-246.28P    | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 11 | 13/06/24 | ΠOK-246.23X    | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 12 | 19/06/24 | ΠOK-246.40Y    | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 13 | 21/07/24 | ΠOK-247.62V    | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 14 | —        | ΠOK-248.50C    | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de<br>Mombasa - Bassin Kilindini - Kenya | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 15 | 27/09/24 | ΠOK-249.4D     | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 16 | 29/09/24 | ΠOK-249.22Z    | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 17 | 17/10/24 | ΠOK-2410.36F   | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 18 | 05/11/24 | NYUS-2411.852G | Boutique Ju-Ju - 1 Ransom Court, Harlem                                   | Ahja Singh Exp. - Zone<br>portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   |
| 19 | 05/11/24 | NYUS-2411.853G | Boutique Ju-Ju - 1 Ransom Court, Harlem                                   | Ahja Singh Exp. - Zone<br>portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   |
| 20 | 17/11/24 | ΠOK-2411.17T   | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 21 | 24/11/24 | ΠOK-2411.49U   | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 22 | 03/12/24 | ΠOK-2412.34T   | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 23 | 10/12/24 | ΠOK-2412.32I   | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 24 | 12/12/24 | ΠOK-2412.61T   | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 25 | 29/12/24 | ΠOK-2412.39A   | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 26 | 02/01/25 | NYUS-254.756A  | Boutique Ju-Ju - 1 Ransom Court, Harlem                                   | Ahja Singh Exp. - Zone<br>portuaire de Mombasa -<br>Bassin Kilindini - Kenya |
| 27 | 06/01/25 | ΠOK-251.36R    | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |
| 28 |          | ΠOK-25.32R     | Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa<br>Bassin Kilindini - Kenya   | Boutique Ju-Ju<br>1 Ransom Court, Harlem                                     |

Année :

## EMERSON IMPORT

N° :

| QUANTITÉ     | DÉSIGNATION                         | TARIF | STATUT                 | N.B.   |
|--------------|-------------------------------------|-------|------------------------|--|
| 1            | Objet d'art                         |       | Délivré                |  |
| 1            | Objet d'art                         |       | Délivré                |  |
| 1            | Objet d'art                         |       | Délivré                | Marchandise endommagée, avoir client de 20 \$                    |
| 1            | Objet d'art                         |       | Délivré                |  |
| 1            | Objet d'art                         |       | Délivré                |  |
| <del>1</del> | <del>Objet d'Art (65x82x48cm)</del> |       | <del>Annulé</del>      | <del>Marchandise détruite avant transit</del>                    |
| 1            | Objet d'Art (64x50x77cm)            |       | Délivré                |  |
| 1            | Objet d'Art                         | 36 \$ | Délivré                |  |
| 1            | Objet d'Art (20x12cm)               |       | Délivré                |  |
| 1            | Objet d'Art (15x19cm)               |       | Délivré                |  |
| 1            | Objet d'Art (8x14cm)                |       | Délivré                | Consignation par transporteur, frais régularisés                 |
| 1            | Objet d'Art                         |       | Délivré                |  |
| 1            | Objet d'Art (82x26x31cm)            |       | Délivré                |  |
| <del>1</del> | <del>Objet d'Art</del>              |       | <del>Non Délivré</del> | <del>Marchandise dérobée le 15 août, avoir client de 65 \$</del> |
| 1            | Objet d'Art                         |       | Délivré                |  |
| 1            | Objet d'Art                         |       | Délivré                |  |
| 3            | Objet d'Art (23x19cm)               |       | Délivré                |  |
| 2            | Objet d'Art                         | 61 \$ | Délivré                |  |
| 1            | Objet d'Art                         | 24 \$ | Délivré                | FRAGILE, risque de gel, stocker en cloch chauffé                 |
| 1            | Objet d'Art                         |       | Délivré                |  |
| 1            | Objet d'Art                         |       | Délivré                | Caisse endommagée, Marchandise OK                                |
| 1            | Objet d'Art                         |       | Délivré                | Chercher marchandise au dépôt F4 à partir de 7h30 A17            |
| 1            | Objet d'Art (75x23x36cm)            |       | Délivré                |  |
| 1            | Objet d'Art (10x14cm)               |       | Délivré                |  |
| 1            | Objet d'Art                         |       | Délivré                |  |
| 1            | Objet d'Art                         | 49 \$ | Délivré                |  |
| 32           | Objet d'Art                         |       | Délivré                | Erreur sur quantité, vu avec Nambasa                             |
| 1            | Objet d'Art                         |       |                        |  |



## CARLYLE. ROGER VANE WORTHINGTON

Premier rendez-vous : 11 janvier 1918

Référence : Erica Carlyle

Plus proche parente : Erica Carlyle

Gédiant à l'insistance de sa sœur, M. Roger Carlyle est venu me voir ce matin. Il minimise la gravité de son état mental, mais avoue qu'il éprouve quelques difficultés à dormir, difficultés provoquées par un rêve récurrent dans lequel une voix lointaine l'appelle. (À noter : cette voix l'appelle par son deuxième prénom, Vane, celui que M. Carlyle utilise lorsqu'il pense à lui-même.) Carlyle marche vers cette voix et doit lutter contre un brouillard filamenteux qui semble entourer celui qui l'appelle.

Cet appelant est un homme — grand, maigre, sombre. Sur son front brûle une croix ansée inversée. En continuant sur ce thème égyptien (C. affirme ne s'être jamais intéressé à l'Égypte), l'homme lève les mains vers C., les paumes en l'air. C. voit son propre visage dessiné sur la paume gauche et une étrange pyramide asymétrique sur la paume droite.

L'appelant joint alors les mains et C. quitte le sol pour flotter dans l'espace. Il s'arrête devant un assemblage de formes monstrueuses, des humains aux membres bestiaux, munis de griffes et de serres, et d'autres éléments méconnaissables. Tous entourent une boule palpitante d'énergie jaune dans laquelle C. reconnaît un autre aspect de l'appelant. La boule l'attire en elle ; il s'y fond et voit à travers des yeux qui ne sont pas les siens. Un immense triangle apparaît dans le néant, asymétrique comme l'était la pyramide. C. entend alors l'appelant lui dire : « Et deviens avec moi un dieu ». Des millions de formes et silhouettes étranges se précipitent dans le triangle et C. se réveille.

C. ne considère pas ce rêve comme un cauchemar, bien qu'il perturbe son sommeil. Il affirme y trouver un sentiment d'exaltation et croit être l'objet d'un appel authentique. Je pense plutôt qu'il ne sait que décider à ce sujet. Cette incapacité à décider semble caractériser l'essentiel de sa vie.

18 septembre 1918

Il l'appelle M'Weru, Anastasia, ma Prêtresse. Elle l'obsède. Rien d'étonnant : une dévotion extérieure lui permet sans doute d'apaiser l'incroyable tension générée par ses contradictions mégalomanes. Elle va constituer une terrible rivale pour mon autorité.

Le 3 décembre 1918

Si je ne le suis pas, C. menace de me dénoncer. Si je le suis, je ne serais plus en position de conduire l'analyse. Quel sera alors mon rôle ?

## Appel à témoin



La police a découvert ce matin le corps sans vie d'un Nègre d'une vingtaine d'années dans Harlem. Malheureusement, l'état de la victime n'a pas permis de l'identifier.

Si vous êtes sans nouvelle d'un proche correspondant à cette description succincte, merci de contacter la police sans attendre.

*New York Pillar/Riposte,  
23 novembre 1922*

Aide de jeu NY-19 - Premier assassinat lié à la Langue Sanglante

## Massacré à son domicile !

Victime d'un Culte satanique ?

Hier matin, la dépouille de Patrick Russel a été retrouvée par un domestique.

Le corps, ou plutôt ce qu'il en restait, portait les sévices de plusieurs lacerations à l'arme blanche.

La police n'a fait aucun commentaire mais la marque tailladée sur le front de la victime laisse croire que la victime a fait l'objet d'un odieux culte satanique.

*New York Pillar/Riposte  
2 avril 1923*

Aide de jeu NY-20 - Deuxième assassinat lié à la Langue Sanglante

## Un homme retrouvé mort et défiguré

C'est une découverte pour le moins sinistre qu'ont fait les services de la voirie de Manhattan ce matin. En effet, peu après 5h30, le corps d'un homme atrocement mutilé a été retrouvé dans une benne à ordures de la rue...

La victime, blanche, d'une quarantaine d'années, s'est vue tailler un symbole sur le front.

Elle n'a pour l'instant pas été identifiée. Une source proche des services de police nous informe que l'acte aurait été réalisé avec un long couteau.

*New York Pillar/Riposte  
16 juillet 1923*

Aide de jeu NY-21 - Troisième assassinat lié à la Langue Sanglante

*New York Pillar/Riposte,*  
*19 février 1924*

Le tueur qui scarifie le front de ses victimes depuis plusieurs mois a été aperçu la nuit dernière. John Epsender, seul témoin de la scène qui s'est déroulée dans la nuit du jeudi au vendredi témoigne « c'était un homme immense, la peau sombre, et il portait une sorte de grand couteau ». C'est la première fois qu'une personne parvient à apercevoir l'assassin.

Malheureusement, malgré les cris de la victime, Angus Masone, et les appels du témoin, le meurtrier court toujours.

Ce meurtre s'ajoute à ceux de Patrick Russel et de Tom Evans, assassinés dans les mêmes conditions : la mort est provoquée suite à plusieurs coups d'une longue arme tranchante. Pour finir, le tueur « signe » ses crimes en gravant toujours le même symbole sur le front de ses victimes.

## Une victime de plus pour Scariface !

Nouvelle victime pour le meurtrier Sacrificateur. Tom Evans, cheminot de 19 ans, a été retrouvé éventré à son domicile. Comme toujours, le tueur a « signé » son crime sur le front de la victime et aucune signalisation n'a été donnée concernant le meurtrier qui parvient à opérer sans jamais être repéré.

*New York Pillar/Riposte, 23 novembre 1923*

Aide de jeu NY-22 - Quatrième assassinat lié à la Langue Sanglante

## Le meurtrier « Scariface » ne serait pas seul

Hier, en début de soirée, le jeune docker Mimi si kitalii, a été assassiné alors qu'il rentrait chez lui.

La Police n'a fait aucun commentaire mais demeure dubitative. En effet, plusieurs éléments inhabituels entourent ce nouveau meurtre :

UN. Le symbole kabbaliste gravé sur le front de la victime est difficilement reconnaissable. Doit-on y voir un nouveau rite ou un nouveau commanditaire ?

DEUX. Un témoin affirme avoir vu plusieurs personnes prendre la fuite avant la découverte du corps. S'agirait-il des meurtriers ?

Ces deux informations laissent planer le doute quant à l'auteur du crime. Le tueur en série qui sévit en ville depuis près de 2 ans aurait-il trouvé des complices ou des admirateurs ?

*New York Pillar/Riposte, 4 octobre 1924*

Aide de jeu NY-25 - Huitième assassinat lié à la Langue Sanglante

# LE TUEUR SERAIT AFRICAIN !

Aide de jeu NY-23 - Cinquième assassinat lié à la Langue Sanglante

# LES TUEURS IDENTIFIÉS !

Aide de jeu NY-26 - Neuvième assassinat lié à la Langue Sanglante et meurtre d'Elias

*New York Pillar / Riposte,  
16 janvier 1926*

Le tueur qui sévit à New York depuis près de 2 ans a frappé une nouvelle fois à l'Hôtel Chelsea. La victime, Jackson Elias - écrivain pour Prospero Press - a été retrouvé atrocement mutilé et le front sacrifié de la même signature macabre.

Mais pour la première fois, plusieurs témoins ont assisté à une partie de la scène.

La thèse concernant la participation de plusieurs assassins semble se confirmer, mais la police se refuse toujours à tout commentaire, tant que les coupables n'auront pas été arrêtés. Toutefois, le Lieutenant chargé de l'enquête, Martin Poole, a laissé entendre que de nouveaux éléments pourraient faire avancer l'enquête.

## Double meurtre pour Sacrifice !

Ce matin, la police a retrouvé deux corps flottant sur les rives de l'Hudson. L'homme (blanc) et la femme (noire) n'ont pu être identifiés en raison des dégâts causés par l'eau. Leur mort est estimée à près de deux jours.

Seule certitude, Ô combien macabre, tous deux sont des victimes de Sacrifice ; les symboles sataniques gravés sur leurs fronts ne laissent aucun doute.

Nous invitons les habitants à signaler toute disparition suspecte.

*New York Pillar / Riposte,  
16 juin 1924*

Aide de jeu NY-24 - Sixième et septième assassinats liés à la Langue Sanglante

# Chapitre anglais

## LE SCOOP

### DE NOUVEAUX MASSACRES !

#### LE SCOOP OFFRE UNE RÉCOMPENSE !

Le cadavre encore non identifié d'un étranger a été retrouvé flottant sur la Tamise ; c'est la 24ème victime d'une longue série de meurtres étranges.

Bien que l'inspecteur Barrington de Scotland Yard n'ait encore fait aucun commentaire à ce sujet, nos informateurs nous apprennent que la victime a été violemment battue par un ou plusieurs agresseurs avant d'être poignardée au cœur.

Cette longue série de meurtres se poursuit depuis maintenant trois ans sans que notre bonne police soit plus avancée. Devons-nous espérer que M. Sherlock Holmes qui, selon M. Doyle, serait à la retraite, viendra une dernière fois en aide à son pays ?

Nous rappelons aux lecteurs du Scoop qu'une récompense sera versée à toute personne susceptible de nous fournir des renseignements en vue de l'arrestation et de la condamnation des auteurs de ces meurtres. Cette récompense s'élève maintenant à 24£. Soyez vigilants !

Cher Aubrey,

On s'est occupé d'Elias à New York. Vous devez arrêter Brady.

Je ne comprends pas qu'il ait pu nous échapper si longtemps.

Cet homme pourrait faire obstacle aux desseins de notre puissant Seigneur.

Si vous le désirez, je

| DATE                     | QUANTITÉ | TYPE   |
|--------------------------|----------|--|
| Lundi 7 janvier 1924     | 1        | Grimoire de Shiva (10 x 17 cm)                     |
| Mardi 12 janvier 1924    | 1        | Tresque cthonienne (86 x 23 x 32 cm)               |
| Vendredi 18 janvier 1924 | 1        | Dalle thaïlandaise en or (24 x 15 cm)              |
| Lundi 21 janvier 1924    | 1        | Vestige sans-marbre de la Cité de Pagan            |
| Mardi 26 janvier 1924    | 1        | Bijou d'origine (2 x 1 cm)                         |
| Lundi 28 janvier 1924    | 1        | Figurine aigue marine (2 x 1 cm)                   |
| Vendredi 1 février 1924  | 2        | Uens verroter (52 x 15 x 36 cm)                    |
| Mardi 27 février 1924    | 1        | Gravure détériorée                                 |
| Mardi 27 février 1924    | 2        | Reliefs japonais en fer                            |
| Lundi 11 février 1924    | 1        | Reiss barbare en fer                               |
| Lundi 11 février 1924    | 1        | Marbre carré (44 x 42 x 16 cm)                     |
| Lundi 11 février 1924    | 1        | Idole funéraire                                    |
| Lundi 11 février 1924    | 1        | Statue indienne en os (143 x 147 x 60 cm)          |
| Mardi 13 février 1924    | 1        | Bas-relief huari en os                             |
| Mardi 13 février 1924    | 1        | Stèle de Tod (105 x 141 x 84 cm)                   |
| Mardi 20 février 1924    | 1        | Diadème d'or                                       |
| Mardi 20 février 1924    | 1        | Fragments de la dynastie Van en vivie (13 x 19 cm) |
| Mardi 23 février 1924    | 1        | Sceptre de Ghana (24 x 7 cm)                       |
| Mardi 23 février 1924    | 1        | Statuette bleue de Chullu (43 x 19 cm)             |
| Mardi 23 février 1924    | 1        | de Umbequum Regni Navem Portis d'Heistide<br>Tadua |
| Lundi 25 février 1924    | 1        | Sceptre de corail                                  |
| Vendredi 14 mars 1924    | 1        | in-octavo d'Eibon                                  |
| Vendredi 21 mars 1924    | 1        | Bijou de R'lyeh (37 x 20 x 20 cm)                  |
| Vendredi 21 mars 1924    | 1        | in-quarto minceur XIV <sup>e</sup> siècle          |
| Mardi 29 mars 1924       | 3        | Statuettes teotihuacanes en granit                 |
| Mardi 3 avril 1924       | 2        | Bustes de l'annonciateur du vent noir              |
| Mardi 3 avril 1924       | 1        | Buste égypte d'Ithagua                             |
| Mardi 3 avril 1924       | 1        | Figurine chimie en métal (3 x 1 cm)                |
| Mardi 3 avril 1924       | 2        | Tresques saxonnes en terre                         |
| Vendredi 11 avril 1924   | 1        | Tibule de la langue sanglante (3 x 2 cm)           |
| Lundi 17 avril 1924      | 1        | Epigraphie funéraire (45 x 27 x 34 cm)             |

| DESTINATAIRE   | EXPEDITEUR   | REMARQUES   |
|--|--|---|
| Emaar Shakti, Gezira Mohammed - <del>Egypte</del>                      | —  |   |
| Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                  | —  |   |
| Cie maritime Randolph<br>Zone portuaire, Darwin - Australie            | —  | Aissimuler odeur<br>avant expédition                        |
| Emaar Shakti, Gezira Mohammed<br><del>Egypte</del>                     | —  | Marquage container<br>incorrect                             |
| Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                  | —  |   |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang road,<br>Shanghai - Chine                   | —  |   |
| Cie maritime Randolph<br>Zone portuaire, Darwin - Australie            | —  | Vu avec la chambre de<br>commerce maritime                  |
| Cie maritime Randolph<br>Zone portuaire, Darwin - Australie            | —  |   |
| —  | Ho Fong Import, 15 Kaoyang road<br>Shanghai - Chine                  | Contacteur Tewfik   |
| —  | Ho Fong Import, 15 Kaoyang road<br>Shanghai - Chine                  |   |
| Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                  | —  |   |
| Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                  | —  |   |
| Cie maritime Randolph<br>Zone portuaire, Darwin - Australie            | —  |   |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang road<br>Shanghai, Chine                     | —  | Livrer caisse à Chabot                                      |
| Emaar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                 | —  | Livrer caisse à Chabot                                      |
| Cie maritime Randolph<br>Zone portuaire, Darwin - Australie            | —  |   |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang road<br>Shanghai - Chine                    | —  |   |
| —  | Ho Fong Import, 15 Kaoyang road<br>Shanghai - Chine                  |   |
| —  | Sir Sheldon Warden, 37 ul.<br>Kielbikowa, 35-435 Bydgoszcz - Pologne | Remayer à Randolph app<br>étude                             |
| —  | Ing. Store Fuhmann, 3461 Gopherhead<br>Road, Windsor, CT - USA       | Illustrations non originales<br>(?) intégrer le fournisseur |
| Emaar Shakti, Gezira Mohammed<br><del>Egypte</del>                     | —  |   |
| Emaar Shakti - Gezira Mohammed<br><del>Egypte</del>                    | —  |   |
| Emaar Shakti - Gezira Mohammed<br><del>Egypte</del>                    | —  |   |
| Umberto Ripardelle, Via Torricelli 38<br>38040 Martignano, TN - Italie | —  |   |
| Cie maritime Randolph<br>Zone portuaire, Darwin - Australie            | —  |   |
| —  | Emaar Shakti, Gezira Mohammed<br><del>Egypte</del>                   |   |
| Cie maritime Randolph<br>Zone portuaire, Darwin - Australie            | —  |   |
| Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                  | —  |   |
| Emaar Shakti, Gezira Mohammed<br><del>Egypte</del>                     | —  |   |
| —  | Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                |   |
| —  | Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                |   |



| DATE                    | QUANTITÉ | TYPE  |
|-------------------------|----------|---|
| Vendredi 18 avril 1924  | 3        | Fragments mésolithiques en calcaire (24x10cm) |
| Lundi 21 avril 1924     | 1        | Tiara funéraire de Tsathoggua                 |
| Lundi 21 avril 1924     | 1        | Urne japonaise en terre cuite (10x12x19cm)    |
| Vendredi 24 avril 1924  | 1        | Dalle de Y'golonac (69x44x10cm)               |
| Vendredi 24 avril 1924  | 2        | Fragments antiques en os                      |
| Vendredi 25 avril 1924  | 1        | Glaive byzantin en bronze                     |
| Mercredi 30 avril 1924  | 1        | Boche préhistorique en terre cuite            |
| Lundi 05 mai 1924       | 1        | Stèle amérindienne de Larr                    |
| Lundi 12 mai 1924       | 1        | Diadème d'Osiris (24x16cm)                    |
| Lundi 12 mai 1924       | 12       | Bracelets du Wendigo en fer                   |
| Mercredi 14 mai 1924    | 1        | Urne de Nyogtha                               |
| Lundi 19 mai 1924       | 1        | Statuette de gobe                             |
| Lundi 19 mai 1924       | 1        | Exemplaire yitien (23x19cm)                   |
| Mercredi 21 mai 1924    | 1        | Palimpseste d'Ogun (18x7cm)                   |
| Vendredi 22 mai 1924    | 1        | Buste féminin en bronze                       |
| Samedi 24 mai 1924      | 1        | Fragment testiculaire en corail (18x17cm)     |
| Lundi 26 mai 1924       | 1        | Statue en bronze de la Femme (186x143x114cm)  |
| Mercredi 28 mai 1924    | 1        | Idole d'Hydra taillée (40x25x39cm)            |
| Mardi 3 juin 1924       | 1        | Relique Lloigos codée (21x5cm)                |
| Mercredi 4 juin 1924    | 1        | Bas-relief du vent noir (85x43x40cm)          |
| Samedi 7 juin 1924      | 2        | Céramiques de Deyan (7x9cm)                   |
| Lundi 16 juin 1924      | 2        | Diadèmes de Nyogtha                           |
| Lundi 16 juin 1924      | 1        | Instrument gallo-romain bronze                |
| Lundi 16 juin 1924      | 2        | Ornements mortuaires hyperboréens             |
| Lundi 16 juin 1924      | 2        | Cimetière mortuaires (73x28cm)                |
| Lundi 16 juin 1924      | 1        | Collier de Nitocris                           |
| Lundi 16 juin 1924      | 1        | Bracelet japonais en jade                     |
| Lundi 23 juin 1924      | 3        | Statuettes de Othulhu (87x83x63cm)            |
| Mercredi 2 juillet 1924 | 1        | Médaille de Othulhu (12x16cm)                 |
| Vendredi 4 juillet 1924 | 1        | Couvercle de Chaognar Faugu, décapé (11x5cm)  |
| Lundi 7 juillet 1924    | 1        | Figurine d'Eibon (23x7cm)                     |

| DESTINATAIRE  | EXPEDITEUR   | REMARQUES   |
|---|--|---|
| Cie maritime Randolph<br>Zone portuaire, Darwin - Australie                   | /  |   |
| Cie maritime Randolph<br>Zone portuaire, Darwin - Australie                   | /  |   |
| Mrs Crystal Chavasia - 46 Prafulla<br>Nigrah Street, Calcutta - Inde          | /  |   |
| /   | Ho Fang Import, 15 Kaoyang Road<br>Shanghai - Chine                        |   |
| Omar Shakti, Geziq Mohammed<br>Egypte   | /  |   |
| Cie maritime Randolph<br>Zone portuaire, Darwin - Australie                   | /  |   |
| Omar Shakti, Geziq Mohammed<br>Egypte   | /  | Marchandise volée à<br>l'entrepôt                           |
| Lord Winkelman Jr, 183 Jewell Street<br>Minneapolis, MN 55402, USA            |  |   |
| /   | Ho Fang Import, 15 Kaoyang Road<br>Shanghai - Chine                        |   |
| Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                         | /  |   |
| Omar Shakti, Geziq Mohammed<br>Egypte   | /  |   |
| /   | Omar Shakti, Geziq Mohammed<br>Egypte                                      |   |
| Cie maritime Randolph<br>Zone portuaire, Darwin - Australie                   | /  |   |
| Pr. Roberto Costa, Rua Rivardia<br>Coppola St, Gamba, Rio de Janeiro - Brésil | /  |   |
| M. Jacques Balloch, 12 avenue de la<br>Liberté - Grenoble - France            | /  |   |
| Ho Fang Import, 15 Kaoyang Road<br>Shanghai - Chine                           | /  |   |
| /   | Mrs. Ebenezer Jones, 167 State Street<br>Maryland Heights - 17063043 - USA | Renvoyer à l'honorable H.<br>après visite de Shanghai       |
| Omar Shakti, Geziq Mohammed<br>Egypte   | /  |   |
| /   | Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                      |   |
| /   | Ho Fang Import, 15 Kaoyang Road<br>Shanghai - Chine                        |   |
| Cie maritime Randolph<br>Zone portuaire, Darwin - Australie                   |  |   |
| /   | Ho Fang Import, 15 Kaoyang Road<br>Shanghai - Chine                        | Récupérer objet à l'entrepôt<br>wharves caisses             |
| Ho Fang Import, 15 Kaoyang Road<br>Shanghai - Chine                           | /  | Charger caisse sur V.I.<br>vu avec dars et Chabaut          |
| Marcello Vespucy, 15 Victory<br>Street - Gziga - Malte                        | /  | Charger caisse sur V.I.<br>vu avec dars et Chabaut          |
| Omar Shakti, Geziq Mohammed<br>Egypte   | /  | Charger caisse sur V.I.<br>vu avec dars et Chabaut          |
| Omar Shakti, Geziq Mohammed<br>Egypte   | /  | Renvoier à dars en per-<br>sonne - l'avis est explicitement |
| Pr. Roberto Costa, Rua Rivardia Coppola<br>St, Gamba, Rio de Janeiro - Brésil | /  |   |
| /   | Ho Fang Import, 15 Kaoyang Road<br>Shanghai - Chine                        |   |
| /   | Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                      |   |
| Dr. Verquer, 124 Jail Drive, Los Angeles<br>CA. - USA                         |  |   |
| /   | Ho Fang Import, 15 Kaoyang Road<br>Shanghai - Chine                        | Contactez Capitaine Pie                                     |



| DATE                      | QUANTITÉ | TYPE   |
|---------------------------|----------|--|
| Jeudi 10 juillet 1924     | 1        | Broche de la langue sanglante (1x3cm)                          |
| Lundi 14 juillet 1924     | 2        | Reliefs de sang  |
| Mardi 15 juillet 1924     | 1        | Statuette d'Ubbo-Sethla (15x7cm)                               |
| Mercredi 16 juillet 1924  | 1        | Fragment végétal (18x11cm)                                     |
| Vendredi 18 juillet 1924  | 1        | Dirge d'Oba  |
| Vendredi 18 juillet 1924  | 2        | Indoliers en ébène   |
| Vendredi 1 août 1924      | 1        | Exemplaire égyptien relié de plaques d'or                      |
| Samedi 2 août 1924        | 1        | Troisque décorée du Sphinx noir                                |
| Lundi 4 août 1924         | 1        | Antique tapaze d'Eihort  |
| Samedi 9 août 1924        | 1        | Collier de Seth  |
| Mardi 12 août 1924        | 1        | Broche en fer de la dynastie Ming (3x2cm)                      |
| Mardi 19 août 1924        | 1        | Prauga nandi réputé mauvais (66x22cm)                          |
| Mardi 26 août 1924        | 1        | Gravure maya de Chatoka en granit                              |
| Mercredi 27 août 1924     | 1        | sculpture gallo-romaine en pierre (9x6x5cm)                    |
| Mercredi 27 août 1924     | 1        | Sculpture de Shub-Niggurath (105x120x56cm)                     |
| Lundi 1 septembre 1924    | 1        | Statuette romaine en albâtre (25x15cm)                         |
| Mercredi 3 septembre 1924 | 1        | Statuette de Castor  |
| Lundi 8 septembre 1924    | 1        | Bracelet paléolithique en pierre (17x8cm)                      |
| Lundi 15 septembre 1924   | 1        | Idoles de Bust   |
| Lundi 15 septembre 1924   | 1        | Relief égyptien en ivoire (74x99x94cm)                         |
| Lundi 15 septembre 1924   | 1        | Représentation sacrificielle chrétienne en granit (62x38x45cm) |
| Mardi 16 septembre 1924   | 1        | Gravure de Byakhee ciselée (13x9cm)                            |
| Jeudi 18 septembre 1924   | 1        | Exemplaire de Celaneo  |
| Lundi 22 septembre 1924   | 1        | Broche de Njaguthotep  |
| Lundi 22 septembre 1924   | 2        | Pierres germaniques en tapaze (24x7cm)                         |
| Lundi 22 septembre 1924   | 1        | Caractère babylonien en pierre                                 |
| Lundi 29 septembre 1924   | 1        | Instrument d'Acut hot (44x37x36cm)                             |
| Lundi 6 octobre 1924      | 3        | Idoles de R'lyeh (63x21x16cm)                                  |
| Lundi 13 octobre 1924     | 1        | Dirge d'Annica (17x14cm)                                       |
| Lundi 13 octobre 1924     | 3        | Indolio de la dynastie Qin (12x15cm)                           |
| Mardi 14 octobre 1924     | 3        | Reliefs Hi-Gp inexplicables (58x42x40cm)                       |

| DESTINATAIRE   | EXPEDITEUR  | REMARQUES                                |
|--|---|--|
| /  | Ho Fung - Import, 15 Kaoyang road<br>Shanghai - Chine |  |
| /  | Ho Fung - Import, 15 Kaoyang road<br>Shanghai - Chine |  |
| A. de Mupigny, 69 Anne St., Belyuen<br>Tegpitape du Nord - Australie         | /   |  |
| /  | Omar Shakti, Geiza Mohammed<br>Egypte                 | Réception dock Chabat<br>Limethouse      |
| /  | Ho Fung Import, 15 Kaoyang road<br>Shanghai - Chine   | Frais d'intermédiaire 26€                |
| Ho Fung Import, 15 Kaoyang road<br>Shanghai - Chine                          | /   |  |
| /  | Omar Shakti, Geiza Mohammed<br>Egypte                 | Caisse extimulée,<br>marchandise SK      |
| Omar Shakti, Geiza Mohammed<br>Egypte  | /   |  |
| Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                        | /   |  |
| /  | Ho Fung Import, 15 Kaoyang road<br>Shanghai - Chine   |  |
| /  | Omar Shakti, Geiza Mohammed<br>Egypte                 |  |
| Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                        | /   |  |
| /  | Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya |  |
| Gie maritime Rendolph<br>Zone portuaire, Darwin - Australie                  | /   |  |
| Omar Shakti, Geiza Mohammed<br>Egypte  | /   |  |
| /  | Omar Shakti, Geiza Mohammed<br>Egypte                 |  |
| Rais Maximilianovich, Topolovaya<br>10 - Odessa - Ukraine                    |   |  |
| /  | Omar Shakti, Geiza Mohammed<br>Egypte                 |  |
| /  | Ho Fung Import, 15 Kaoyang road<br>Shanghai - Chine   |  |
| /  | Omar Shakti, Geiza Mohammed<br>Egypte                 |  |
| Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                        | /   | FRAGILE                                  |
| Yurisa Sugahara, 55 Togonomon<br>Minatoku - Tokyo - Japon                    | /   |  |
| Yurisa Sugahara, 76 Togonomon<br>Minatoku - Tokyo - Japon                    | /   |  |
| /  | Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya |  |
| Gie maritime Rendolph<br>Zone portuaire, Darwin - Australie                  | /   |  |
| Manfred van Gratzengeld, Hollander<br>Strasse 79, 35294 Kirchhain, Allemagne | /   |  |
| /  | Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya |  |
| Omar Shakti, Geiza Mohammed<br>Egypte  | /   |  |
| /  | Ho Fung Import, 15 Kaoyang road<br>Shanghai - Chine   | Livraison par Chabat<br>à la famille     |
| Ho Fung Import, 15 Kaoyang road<br>Shanghai - Chine                          | /   | Caisse à remettre à Chabat<br>à l'import |
| Omar Shakti, Geiza Mohammed<br>Egypte  | /   | Caisse à remettre à<br>Chabat à l'import |

| DATE                      | QUANTITÉ | TYPE   |
|---------------------------|----------|--|
| Vendredi 23 octobre 1924  | 1        | Mobilier colone (131x41x75cm)                    |
| Vendredi 24 octobre 1924  | 1        | Relique germanique en calcaire                   |
| Samedi 25 octobre 1924    | 1        | Bracelet japonais en jade                        |
| Lundi 27 octobre 1924     | 1        | Kriss noirâtre                                   |
| Vendredi 30 octobre 1924  | 1        | Intaille améthyste (24x18cm)                     |
| Mardi 4 novembre 1924     | 2        | Couverts celtiques en pierre (3x16cm)            |
| Mardi 4 novembre 1924     | 1        | Urne obituairre de Gyaa-Yothu                    |
| Mercredi 5 novembre 1924  | 1        | Sceptre japonais en acier (43x8cm)               |
| Vendredi 7 novembre 1924  | 1        | Mobilier roussi (85x110x69cm)                    |
| Vendredi 13 novembre 1924 | 1        | Kriss ramethap (17x18cm)                         |
| Mercredi 26 novembre 1924 | 1        | Objet précieux de Kadath                         |
| Vendredi 27 novembre 1924 | 1        | Groupe de Castro (20x10cm)                       |
| Vendredi 28 novembre 1924 | 2        | Im-quarto énigmatiques (22x5cm)                  |
| Samedi 29 novembre 1924   | 1        | Manuscrit de Chaugha                             |
| Samedi 29 novembre 1924   | 1        | Intaille ruaya en grès                           |
| Mercredi 10 décembre 1924 | 43       | Ornements germano-étrusques en bois (74x49x13cm) |
| Lundi 15 décembre 1924    | 1        | Relief de Bumba (51x38x48cm)                     |
| Lundi 15 décembre 1924    | 2        | Archives secrètes.                               |
| Lundi 15 décembre 1924    | 1        | Urne inca en or (25x8cm)                         |
| Lundi 22 décembre 1924    | 1        | Artefact de Suboth (1x3cm)                       |
| Vendredi 26 décembre 1924 | 1        | Tiara mortuaire Toho-Tcho                        |
| Mercredi 31 décembre 1924 | 1        | Bijou de Seth (3x3cm)                            |
| Vendredi 2 janvier 1925   | 1        | Paliimpseste de Shub-Niggurath                   |
| Samedi 3 janvier 1925     | 1        | Sculpture précieuse (147x63x74cm)                |
| Samedi 3 janvier 1925     | 1        | Idole germano-étrusque en argent (83x7x35)       |
| Lundi 5 janvier 1925      | 1        | Relief royal                                     |
| Lundi 12 janvier 1925     | 1        | Rouleau de cuir de gale                          |
| Mardi 13 janvier 1925     | 2        | Bustes de Guss en acajou                         |
| Mercredi 14 janvier 1925  | 2        | Cariatides corrodées                             |
|                           | 1        | Glaive d'Horus                                   |
|                           | 3        | Reliefs grecs en os (34x26x41cm)                 |

| DESTINATAIRE   | EXPEDITEUR  | REMARQUES  |
|--|---|--|
| Cie maritime Randolph<br>Roue portuaire, Darwin - Australie          | /   | FRAGILE  |
| Omar Shakti, Geiza Mohammed<br>Egypte                                | /   |  |
| Pr. Verner, 124 Juit Drive, Los Angeles<br>LA - U.S.A                | /   | Charger en haut de cale<br>si possible                                     |
| /  | Omar Shakti, Geiza Mohammed<br>Egypte                       |  |
| Ajja Singh Exp., Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                 | /   |  |
| Ajja Singh Exp., Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                 | /   |  |
| Ajja Singh Exp., Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                 | /   | FRAGILE  |
| Ajja Singh Exp., Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                 | /   |  |
| /  | Omar Shakti, Geiza Mohammed<br>Egypte                       | Caisse endommagée<br>marchandise OK  |
| /  | Ho Fong Import, 15 Kaoyang Road<br>Shanghai - Chine         |  |
| Omar Shakti, Geiza Mohammed<br>Egypte                                | /   | Prevenir Omar et Hukung<br>sur cargo S.                                    |
| /  | Omar Shakti, Geiza Mohammed<br>Egypte                       | Controle de Police, vu avec<br>Turak.                                      |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang Road<br>Shanghai - Chine                  | /   |  |
| /  | Omar Shakti, Geiza Mohammed<br>Egypte                       |  |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang Road<br>Shanghai - Chine                  | /   |  |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang Road<br>Shanghai - Chine                  | /   |  |
| /  | Ajja Singh Exp., Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya        |  |
| M. de Saint-Amant, Temple Street<br>Le Caire - Egypte                | /   |  |
| Ajja Singh Exp., Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                 | /   | Voyage en compartiment<br>offre  |
| /  | Ho Fong Import, 15 Kaoyang Road<br>Shanghai - Chine         | Faire remettre £ 100 à<br>Turak pour lui faire manipuler<br>avec des gants |
| Ajja Singh Exp., Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                 | /   |  |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang Road<br>Shanghai - Chine                  | /   |  |
| /  | Ho Fong Import, 15 Kaoyang Road<br>Shanghai - Chine         |  |
| Ajja Singh Exp., Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                 | /   |  |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang Road<br>Shanghai - Chine                  | /   | Recommandation en<br>compartiment coffre                                   |
| Cie maritime Randolph<br>Roue portuaire, Darwin - Australie          | /   | Client client  |
| Omar Shakti, Geiza Mohammed<br>Egypte                                | /   | Q. payer le bateau à<br>Turak en main propre                               |
| Mrs. G. K. Chaudhary, 46 Regent<br>La Sakur Street - Calcutta - Inde | /   |  |
| M. Jacques Rilland, Bureau de<br>Kadiköy - Genéve - France           | /   |  |
| /  | Cie maritime Randolph<br>Roue portuaire, Darwin - Australie |  |
| Ajja Singh Exp., Bassin Kilindini<br>Mombasa - Kenya                 | /   |  |

[illegible]

[illegible]



# LE PEINTRE DE L'HORREUR À L'HONNEUR

Ses abominables créations ridiculisent les « Surréalistes »

Les collectionneurs peuvent maintenant acquérir des scènes de sauvagerie rivalisant en horreur avec les pires cauchemars de la Grande Guerre, tout en étant bien plus exotiques que les sinistres épisodes de ce conflit.

Les œuvres de l'artiste londonien Miles Shipley commencent à être recherchées par les collectionneurs qui paient parfois jusqu'à 300£ pour ses toiles.

Notre correspondant a vu plusieurs douzaines de ces œuvres et les a trouvées incroyablement odieuses. Femmes violées, monstres lacérant les entrailles d'un homme, sombres paysages fantasmagoriques, visages gri-

maçant, d'horreur ne sont que quelques-uns des sujets traités par Shipley.

L'horreur de ces œuvres est encore accrue par l'excellence de leur conception et facture qui leur confère une inquiétante vraisemblance : on pourrait croire que le peintre a travaillé sur photographies, des clichés qui n'ont certainement pas pu être pris sur notre planète !

De fait, l'artiste affirme être en contact avec « d'autres dimensions » où résideraient des êtres très puissants et ses œuvres ne feraient que rendre compte de ses visions.

M. Shipley est issu de la classe laborieuse et n'a reçu aucune formation artistique. Il n'essit pourtant là où tant d'autres ont été touché.

Les critiques s'accordent à dire que Shipley représente une réponse anglaise aux « surréalistes » confinés dans des ateliers dont les adeptes controversés n'ont toujours pas réussi à convaincre John Bull que la manière d'un tableau est plus importante que son sujet. Un coup de chapeau à Miles Shipley qui n'hésite pas à dénoncer ces charlatans !

- Le Scoop

Note : dans la littérature et la caricature anglaises, John Bull représente l'Anglais « typique »

# Chapitre égyptien

Cher et Honorable Invité,  
Bienvenue au Caire.

Le Caire est une ville de contrastes, une métropole moderne parsemée d'antiques trésors. Le Caire est une ville à connaître et à apprécier. Le Caire moderne est l'égal de n'importe quelle ville d'Europe ou d'Amérique. Ses hôtels offrent tout le confort occidental : ses restaurants et ses cafés allient les saveurs de l'Europe à celles de l'Égypte. L'Opéra et les théâtres accueillent les meilleurs artistes mondiaux. Des tramways modernes permettent de se rendre vingt-quatre heures sur vingt-quatre en n'importe quel point de la ville. Ses rues sont sûres et le voyageur partant bienvenu. La Vieille Ville n'a que peu changé depuis les Mille et Une Nuits. En arpentant ses rues, on se retrouve dans Le Caire de Soudad le Marin. Les souks contiennent tous les trésors des temps antiques et modernes et les vendeurs s'y montrent courtois et anxieux de plaire.

Le Caire peut aussi vous instruire. Ses excellents musées et ses bibliothèques sont ouverts à tous et j'encourage vivement tous les visiteurs à en profiter pleinement pendant leur séjour. La plus vieille université du monde, l'Université Al-Azhar, un siège du savoir depuis le Xe siècle, s'est payée en s'associant à la récente American University of Cairo.

Prenez donc le temps d'aller admirer les pyramides de Gizeh toutes proches. Ces Merveilles du Monde Antique devraient obligatoirement faire partie de toute visite dans cette fantastique métropole. Si vous pouvez rester une quinzaine de plus, je vous recommande les excellentes croisières qui remontent le Nil vers les cites des anciens pharaons. C'est là qu'est la véritable Égypte et il serait dommage de la laisser de côté.

Le Caire est une ville qui monte, qui monte vers un futur fort et brillant, solidement fondé sur les traditions du passé. J'espère que vous apprécierez votre séjour au Caire et que vous y reviendrez. Si mon assistance peut se révéler utile, n'hésitez pas à me le faire savoir.

Votre serviteur,

(1920 - mai 1925) Lord Allenby  
(octobre 1925 - 1929) Lord Lloyd

## TÉMOIGNAGE D'AUGUSTE LAURET

Un avocat m'a contacté et j'ai accepté de travailler comme acheteur pour un Américain fortuné, Monsieur Roger Carlyle. Sur instructions écrites de Carlyle, j'ai acheté certains artefacts à Faraz Najir, un marchand d'antiquités, et les ai fait expédier en fraude à Sir Aubrey Penhew à Londres. Je sais qu'il s'agissait bien d'objets antiques mais rien de plus.

Lorsque l'expédition Carlyle est arrivée en Égypte, je me suis occupé de l'équipement et des autorisations. Le site prioritaire se trouvait à Dhashûr, près de la Pyramide Inclinée.

Un jour à Dhashûr, Jack Brady est venu me voir pour me dire que Carlyle, Hypathia Masters, Sir Aubrey Penhew et le Dr Robert Huston avaient disparu dans la Pyramide Inclinée. Brady était surexcité et soupçonnait un mauvais coup ; tous les terrassiers avaient fui le site. Tout travail s'était arrêté.

Le lendemain, Carlyle et les autres sont réapparus. Ils étaient excités par une découverte extraordinaire, mais ne voulaient en parler à personne. Je n'ai jamais su ce que c'était ; Sir Aubrey était un vrai dragon, question discrétion. Tous avaient changé, de manière indéfinissable mais pas en bien. Je n'ai pas cherché à en savoir plus.

Le même soir, une vieille Égyptienne est venue me voir. Elle disait que son fils travaillait aux fouilles, que tout le monde s'était enfui parce que Carlyle et les autres avaient invoqué une maléfaisance antique, le Messager du Vent Noir. Elle disait que tous les Européens étaient damnés, sauf moi et Brady, qu'elle pouvait voir ces choses-là. Si je voulais une preuve, je n'avais qu'à me rendre à la Pyramide effondrée de Meïdoum lorsque la lune est la plus mince — la veille de la nouvelle lune. Dieu me protège, j'y suis allé !

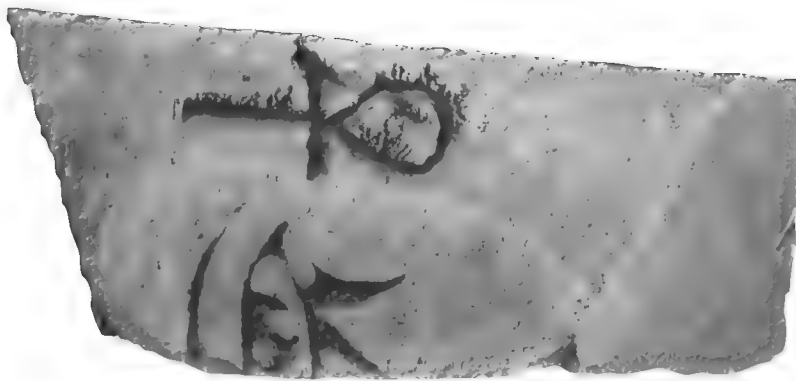
J'ai pris un des camions et j'ai dit que j'allais passer la nuit au Caire, au quartier des plaisirs. Mais, en fait, j'ai foncé au sud. Trente kilomètres après, j'étais à Meïdoum et je me suis caché là où elle m'avait dit. C'est là, au plus profond de la nuit, que j'ai vu Carlyle et les autres se livrer à des rites obscènes avec une centaine d'autres fous. Le désert lui-même semblait s'animer : il rampait, ondulait vers les ruines de la pyramide. Devant mes yeux horrifiés, les ruines elles-mêmes se sont transformées en une chose squelettique aux yeux globuleux !

D'étranges créatures ont surgi des sables pour se saisir des danseurs et leur déchirer la gorge, l'un après l'autre. Tous ont été tués jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les Européens.

Quelque chose d'autre est alors sorti du sable ; c'était grand comme un éléphant, mais il y avait cinq têtes distinctes et hirsutes. Là, j'ai compris ce que c'était — mais je serais fou d'en parler ! Je l'ai vu se dresser dans la nuit et tout engloutir d'une seule bouchée vorace : les cadavres déchiquetés et leurs monstrueux meurtriers. Il ne restait plus que les cinq survivants et la puanteur des sables gorgés de sang.

Je me suis évanoui. Après, je me souviens d'avoir erré dans le désert mais d'autres abominations m'attendaient. Un peu avant l'aube, du haut d'une dune, j'ai vu des centaines de sphinx noirs ; ils étaient alignés en rangées interminables et attendaient, attendaient l'heure de folie où ils pourraient s'abattre sur le monde et le dévorer ! Je me suis encore évanoui et je ne me rappelle rien des mois qui ont suivi.

Un homme m'a découvert. Sa mère et moi nous nous sommes occupés de moi pendant deux ans, deux ans à prendre soin d'une coquille vide et tourmentée. Je suis rentré au Caire mais les cauchemars sont venus ! Seul le haschisch peut m'aider maintenant, ou l'opium quand j'en trouve. Mes réserves sont basses et la vie est intolérable sans le haschisch. Aidez-moi, s'il vous plaît ! Seules les drogues me gardent de la folie. Tout est perdu, messieurs, tout. Il n'y a plus d'espoir pour aucun d'entre nous. Ils attendent. Partout. Vous partagerez peut-être une pipe avec moi ?



ADJ-CA-03 - La dalle de Nyiti

Mon cher Omar,

Le scarabée est magnifique.  
Si vous pourriez trouver  
les pièces assorties, je vous  
en serais extrêmement recon-  
naissant.

A. P.

ADJ-CA-04 - Un reçu anonyme glissé dans le registre d'expédition

# ~ Comptes 1924/1925 ~

| DATE       | QUANTITÉ | MARCHANDISES                                    | DÉSIGNATAIRES  |
|------------|----------|---|--|
| 1 5/1/24   | 1        | statuette émeraude en jade (10x8 cm)            | Ho fong Import. 15 Kagang rd. Shanghai - Chine                             |
| 2 15/1/24  | 1        | relique pharaonique (20x20 cm)                  | Jo Randolph. zone portuaire Darwin - Australie                             |
| 3 19/1/24  | 1        | grimaire de Shiva (10x17 cm)                    | -  |
| 4 27/1/24  | 1        | statuette aigle marine (24x19 cm)               | Jo Randolph. zone portuaire Darwin - Australie                             |
| 5 30/1/24  | 1        | torque de Ponape                                | Ho fong Import. 15 Kagang rd. Shanghai - Chine                             |
| 6 2/2/24   | 1        | vestige sous-marin<br>de la cité de Dagon       | -  |
| 7 12/2/24  | 1        | branche d'Amubis                                | Jo Randolph. zone portuaire Darwin - Australie                             |
| 8 14/2/24  | 1        | poëtre de corail                                | Fondation Penhax. Tottenham Court road<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 9 18/2/24  | 1        | relief de Bast (28x19x17 cm)                    | Ho fong Import. 15 Kagang rd. Shanghai - Chine                             |
| 10 23/2/24 | 1        | exemplaire à géométrie étrange                  | Jo Randolph. zone portuaire Darwin - Australie                             |
| 11 24/2/24 | 1        | tête de Ad (105x14x8 cm)                        | -  |
| 12 16/3/24 | 1        | ornement nacré (59x26x10 cm)                    | Jo Randolph. zone portuaire Darwin - Australie                             |
| 13 25/3/24 | 1        | in-oxaro d'Eikon                                | -  |
| 14 26/3/24 | 2        | bustes de l'annonciateur du vent noir           | Fondation Penhax. Tottenham Court road<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 15 1/4/24  | 1        | bijou de R'gh (37x20x28 cm)                     | -  |
| 16 5/4/24  | 1        | figurine détruite (2x3 cm)                      | Jo Randolph. zone portuaire Darwin - Australie                             |
| 17 17/4/24 | 1        | effigie inca en terre                           | Jo Randolph. zone portuaire Darwin - Australie                             |
| 18 19/4/24 | 2        | fréquents saxonnes en terre                     | -  |
| 19 26/4/24 | 1        | ornement Shaggoth mésoolithique                 | Jo Randolph. zone portuaire Darwin - Australie                             |
| 20 3/5/24  | 1        | ornement ambré                                  | Jo Randolph. zone portuaire Darwin - Australie                             |
| 21 5/5/24  | 2        | fragments antiques en os                        | -  |
| 22 8/5/24  | 1        | statuette de goule                              | Fondation Penhax. Tottenham Court road<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 23 10/5/24 | 2        | branches du vent noir                           | -  |
| 24 10/5/24 | 1        | branche préhistorique en terre cuite            | -  |
| 25 11/5/24 | 3        | haut-reliefs ioniens en bronze<br>(64x23x16 cm) | Jo Randolph. zone portuaire Darwin - Australie                             |



# ~ Comptes 1924/1925 ~

EXPÉDITEUR

NOTES

Fondation Penhax Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Rgarume Uni

Fondation Penhax Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Rgarume Uni

Fondation Penhax Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Rgarume Uni Chercher à Port Saïd - Vent d'hoïre

Prévenir cet imbécile de Randolph  
par télégramme

Fondation Penhax Tottenham Crt road  
Bloomsbury London - Rgarume Uni

Charger en haut de cale si possible

Fondation Penhax Tottenham Crt road  
Bloomsbury London - Rgarume Uni

Fondation Penhax Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Rgarume Uni

Fondation Penhax Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Rgarume Uni

Ahja Singh nje. Bassin Kilindini Mombasa - Kenya

Fondation Penhax Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Rgarume Uni



|    |          |   |   |  |
|----|----------|---|---|--|
| 26 | 11/5/21  | 1 | in-otaro rgal (10x7 cm)                         | Sir Sheldon Warden, 25 ul Kielikara<br>85-135 Bdgoszcz - Pologne           |
| 27 | 15/5/21  | 1 | broche de Dzan (2x2 cm)                         | clo Randolph, zone portuaire Darwin - Australie                            |
| 28 | 15/12/21 | 1 | livret de Glaaki (12x16 cm)                     | Bernard De Tossignac<br>15. Sand Street, Yvelstone - Angleterre            |
| 29 | 17/5/21  | 1 | mosaïque étrusque en bois                       | Ho fong Import, 15 Kagang rd. Shanghai - Chine                             |
| 30 | 19/5/21  | 1 | fragment babylonien en argent<br>(21x8 cm)      | Ho fong Import, 15 Kagang rd. Shanghai - Chine                             |
| 31 | 19/5/21  | 1 | marque d'Amon Ra                                | Manfred Von gratzfeld<br>Hollander Strasse 79, 35271 Kirchhain - Allemagne |
| 32 | 25/5/21  | 1 | urne de Njagtha                                 | -  |
| 33 | 28/5/21  | 1 | pignard anthracite (15x17 cm)                   | Conservatoire, att. Agmar A.<br>1, Rue El Bichi, Rabat - Maroc             |
| 34 | 31/5/21  | 1 | figurine naïve (1x2 cm)                         | clo Randolph, zone portuaire Darwin - Australie                            |
| 35 | 8/6/21   | 1 | idole d'Hydra taillée (10x25x39 cm)             | -  |
| 36 | 8/6/21   | 1 | mosaïque ramethap                               | clo Randolph, zone portuaire Darwin - Australie                            |
| 37 | 25/6/21  | 2 | diamètres mortuaires (13x28 cm)                 | -  |
| 38 | 26/6/21  | 1 | fragment véritable (18x11 cm)                   | Fondation Penhas, Tottenham Court road<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 39 | 26/6/21  | 1 | Collier de Nitocris                             | -  |
| 40 | 26/6/21  | 1 | tubes de poudre d'Abn Ghazi                     | Ho fong Import, 15 Kagang road Shanghai - Chine                            |
| 41 | 13/7/21  | 1 | in-otario de Hsian                              | -  |
| 42 | 20/7/21  | 1 | relief néolithique en calcaire<br>(61x23x16 cm) | Mt. Ebenezer Jones<br>233 State Street, Maryland Heights, MO 63043 - U.S.A |
| 43 | 22/7/21  | 1 | exemplaire égyptien<br>relie de plaques d'or    | Fondation Penhas, Tottenham Court road<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 44 | 11/8/21  | 1 | broche en fer de la dynastie Ming<br>(3x2 cm)   | Fondation Penhas, Tottenham Court road<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 45 | 13/8/21  | 1 | frisque décorée du Sphinx noir                  | -  |
| 46 | 23/8/21  | 1 | statuette romaine en albâtre<br>(25x15 cm)      | Fondation Penhas, Tottenham Court road<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 47 | 24/8/21  | 3 | stèles d'Anubis                                 | clo Randolph, zone portuaire Darwin - Australie                            |
| 48 | 27/8/21  | 1 | relique de Ponape (22x12 cm)                    | clo Randolph, zone portuaire Darwin - Australie                            |
| 49 | 31/8/21  | 1 | bracelet paléolithique en pierre<br>(17x8 cm)   | Fondation Penhas, Tottenham Court road<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 50 | 31/8/21  | 1 | livret de Bast (12x8 cm)                        | Ho fong Import, 15 Kagang rd. Shanghai - Chine                             |



-  
-  
- Demander infos à Al Sayed

- Imperméabiliser caisse  
-  
-

Fondation Penhex Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Rgarume Uni  
-  
-

Fondation Penhex Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Rgarume Uni Marchandise légèrement endommagée  
-

Fondation Penhex Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Rgarume Uni Attendre Vent d'arrière A Port Saïd après 22h  
-

Retourner livrer caisse au capitaine Torak

Fondation Penhex Tottenham Crt road  
Bloomsbury London - Rgarume Uni  
-

Très fragile charger directement sur Vt à Torak pas autre

Fondation Penhex Tottenham Crt road  
Bloomsbury London - Rgarume Uni  
-  
-  
-

Fondation Penhex Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Rgarume Uni  
-  
-  
-  
-  
-



|    |          |   |   |  |
|----|----------|---|---|--|
| 51 | 3/9/21   | 1 | bas-relief byzantin en albâtre<br>(60x50x17 cm) | do Randolph, zone patrimoniale Darwin - Australie                          |
| 52 | 7/9/21   | 1 | sculpture de Shub-Niggurat<br>(105x120x56 cm)   | -  |
| 53 | 8/9/21   | 1 | relief égyptien en ivoire (71x19x11 cm)         | Fondation Penhas, Tottenham Court road<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 54 | 11/9/21  | 1 | pognard de Glaaki (17x11 cm)                    | do Randolph, zone patrimoniale Darwin - Australie                          |
| 55 | 21/9/21  | 1 | pommeau du médaillon<br>de bouillon de Ra       | -  |
| 56 | 21/9/21  | 1 | bouillon de Ra (183 cm)                         | -  |
| 57 | 22/10/21 | 1 | broche noyatisse (1x2 cm)                       | -  |
| 58 | 18/10/21 | 3 | idols de R'geh (63x21x16 cm)                    | -  |
| 59 | 18/10/21 | 1 | Kriss noyatisse                                 | Fondation Penhas, Tottenham Court road<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 60 | 25/10/21 | 1 | grimaire égyptien                               | Ho Fong Import, 15 Kagang rd. Shanghai - Chine                             |
| 61 | 28/10/21 | 3 | artefacts M-Ga inexplicables<br>(58x12x10 cm)   | -  |
| 62 | 30/10/21 | 1 | meublier massif (85x110x69 cm)                  | Fondation Penhas, Tottenham Court road<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 63 | 2/11/21  | 1 | gravure celtique en argent                      | Lord Winterston Jr.<br>235 Jewell Road, Minneapolis, MN 55402 - U.S.A      |
| 64 | 11/11/21 | 1 | relique germanique en calcaire                  | -  |
| 65 | 12/11/21 | 2 | amphores de Ra (69x32x31 cm)                    | Ho Fong Import, 15 Kagang rd. Shanghai - Chine                             |
| 66 | 18/11/21 | 1 | diadème de Githugha (12x6 cm)                   | -  |
| 67 | 18/11/21 | 1 | gravure de Castro (20x10 cm)                    | Fondation Penhas, Tottenham Court road<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 68 | 22/11/21 | 1 | statue thaïlandaise en jade                     | do Randolph, zone patrimoniale Darwin - Australie                          |
| 69 | 1/12/21  | 1 | bijou de Ra (1x3 cm)                            | do Randolph, zone patrimoniale Darwin - Australie                          |
| 70 | 11/12/21 | 1 | livret précieux de Kadath                       | -  |
| 71 | 11/12/21 | 1 | pietre Omnica (11x6 cm)                         | -  |
| 72 | 21/12/21 | 1 | oeu araméen en granit (3x1 cm)                  | -  |
| 73 | 30/12/21 | 1 | diadème carthaginois en or (10x18 cm)           | H. Gragner<br>1781 Dufferin Street, Toronto, ON M6H 1B6 - Canada           |
| 74 | 2/1/25   | 1 | broche scarabée                                 | broche scarabée Ho Fong Imp<br>15 Kagang rd. Shanghai - Chine              |
| 75 | 7/1/25   | 1 | effigie Tcho-Tcho opaline (25x5 cm)             | do Randolph, zone patrimoniale Darwin - Australie                          |



Fondation Penhax Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Rgarume Uni Présenir Torak

Ho fong Import 15 Kagang rd. Shanghai - Chine

Ho fong Import 15 Kagang rd. Shanghai - Chine

6 Kadama à vérifier

Abia Singh nye Bassin Kilindini Mombasa - Kenya

Fondation Penhax Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Rgarume Uni

Expédition expresse

Fondation Penhax Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Rgarume Uni

Compartiment hors cale IMPERATIVE-MENT

Chercher sur Vt à Port Said - Manipuler avec précaution

Fondation Penhax Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Rgarume Uni

Abia Singh nye Bassin Kilindini Mombasa - Kenya

Charger en haut de cale si possible

Fondation Penhax Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Rgarume Uni

Abia Singh nye Bassin Kilindini Mombasa - Kenya

Abia Singh nye Bassin Kilindini Mombasa - Kenya

Signaler à Torak qu'expédition prioritaire

Fragile

|    |         |   |                                   |  |
|----|---------|---|-----------------------------------|--|
| 76 | 7/1/25  | 1 | diadème de la langue sanglante    | William MacAllister<br>35 Orange Street, London - Angleterre           |
| 77 | 10/1/25 | 1 | masque de Badet (8x17 cm)         | Jo Randolph, zone portuaire Darwin - Australie                         |
| 78 | 13/1/25 | 1 | effigie impenétrable              | Jo Randolph, zone portuaire Darwin - Australie                         |
| 79 |         | 1 | rouleau de cuir de goule          | -  |
| 80 |         | 1 | masque de Gadio (30x29 cm)        | -  |
| 81 |         | 1 | livret funéraire (19x15 cm)       | -  |
| 82 |         | 3 | épigraques mortuaires             | Abia Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya                       |
| 83 |         | 2 | ceintures grecques en albâtre     | Abia Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya                       |
| 84 |         | 1 | brache ramethép                   | Fondation Penhas, Tottenham Gt rd.<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 85 |         | 1 | glaive ancien (60x21 cm)          | -  |
| 86 |         | 1 | figurine tolèque en os (19x15 cm) | Abia Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya                       |



Ne pas expédier un jour pair

Fondation Penhew Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume Uni - Var avec Torak à Port Saïd

Atja Singh nie. Baxin Kilindini Mombasa - Kenya

Fondation Penhew Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume Uni

Ho Fong Import. 15 Kagang St. Shanghai - Chine

# LES SABLES LIVRENT UN NOUVEAU TRÉSOR

La très discrète mais néanmoins studieuse expédition menée par le Dr Clive à Memphis depuis plusieurs semaines semble enfin porter ses fruits. Ou plutôt, des informations filtrent finalement de sous les tentes des scientifiques. On est bien loin du faste mérité de Monsieur Carter en 1922. Mais nous avons réussi à glaner quelques informations auprès de ces grincheux.

Un objet d'une grande valeur a été découvert un matin, il y a de cela plusieurs jours, dans une salle

secrète. Apparemment importante, cette découverte semble avoir été placée sous une chape de silence. On nous dit que c'est pour éviter les conclusions fantaisistes. Mais alors de quoi s'agit-il Dr Clive ? Le contenu d'une nouvelle salle aux trésors ? Les restes d'un haut membre ? De quoi remettre en doute des conclusions admises par vos confrères ?

Motus pour le moment.

*Le Bulletin du Caire*

Aide de jeu CA-06 - Découverte d'une tombe

## Deux affaires en si peu de temps !

**Des cris dans la nuit !**

Nous vous parlions il y a quelques jours du manque de nouvelles filtrant hors du site de fouilles de l'expédition Clive et voici que le désert à de nouveau chuchoté à l'oreille de votre journal. Ces deux affaires seraient-elles liées ? Ce qui est sûr c'est que ce matin des policiers sont revenus du même site que celui de notre dernier article, pour ne faire « aucun commentaire ».

Mais de sources informées, ce sont des cris qui ont retenti au petit matin. Nous qui reprochions à cette expédition son mutisme... Nous espérons bientôt des éclaircissements.

*Le Bulletin du Caire*

Aide de jeu CA-07 - Disparition du sarcophage

## Tragédie à la Mosquée Ibn Touloun

Six des érudits les plus respectés d'Ibn Touloun sont morts la nuit dernière, écrasés par l'effondrement de leur salle d'étude.

Une enquête sur les causes de ce désastre est en cours.

On n'a retrouvé aucune trace de Nessim Efti que l'on considère mort. Achmed Zehavi, le Nazir d'Ibn Touloun, a survécu. Il a été transporté à l'hôpital en état de choc.

L'accident est intervenu dans un bâtiment contigu à la mosquée. Le monument historique n'a lui-même pas été endommagé.

*Le Bulletin du Caire*

Aide de jeu CA-08 - Tragédie à la Mosquée Ibn Touloun

# Chapitre kényan

*Et le portail s'ouvrira quand  
le soleil sera occulté. Ainsi le  
Petit Rampant pourra éveiller  
au monde ceux qui vivent  
au-delà et les ramener. La  
mer les engloutira puis les  
vomira et le léopard se  
nourrira de chair au  
printemps à Rudraprayag.*

Aide de jeu KE-03 - Une prophétie hindoue

## Découverte d'un charnier maudit

Des chasseurs ont découvert hier, à quelques heures du village de Ndovu, deux cadavres d'éléphants. L'état de décomposition des deux carcasses ne laisse aucune place aux circonstances d'une mort naturelle : « les cadavres semblaient boudés par les vautours et les chacals. Même les mouches n'en voulaient pas ! Les deux corps avaient gonflé de façon affreuse et une substance vert pourpre suintait de leur peau ». Les chasseurs sont rentrés profondément bouleversés par cette découverte. La chose est d'autant plus troublante qu'aucun prédateur local ne peut mettre en pièce un éléphant. Et quand bien même cela arriverait, son cadavre ne résisterait pas plus de quelques heures avant de disparaître, dévoré par les insectes et les charognards. Cette question planera encore longtemps dans les mémoires troublées des chasseurs.

*L'étoile de Nairobi*

Aide de jeu KE-04 - Découverte d'un charnier maudit

# 1924 - 1925 / Livre de comptes

| Date            | Quantites | Bienstransites             | Destination   |
|-----------------|-----------|----------------------------|---|
| 03/01/1924      | 1         | objet d'art                | Emerson Import, NIS NY - USA  |
| 11/01/1924      | 1         | objet d'art                | Emerson Import, NIS NY - USA  |
| 12/01/1924      | 3         | objets d'art               | Vitor pizziti, Via Afforo 4, Palermo, Sicily - Italie                   |
| 21/01/1924      | 1         | objet d'art                | Emerson Import, NIS NY - USA  |
| 02/02/1924      | 1         | tonnelet de the            | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 5 fevrier 1924  | 1         | objet d'art                | Emerson Import, NIS NY - USA  |
| 6 fevrier 1924  | 1         | brigue de the              | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 8 fevrier 1924  | 1         | tonnelet de the            | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 12 fevrier 1924 | 1         | brigue de the              | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 13 fevrier 1924 | 1         | brigue de the              | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 20 fevrier 1924 | 1         | tonnelet de the            | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 23 fevrier 1924 | 1         | objet d'art (65x32x48 cm)  | Emerson Import, NIS NY - USA  |
| 25 fevrier 1924 | 2         | objets d'art (57x24x26 cm) | Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon                  |
| 27 fevrier 1924 | 1         | objet d'art                | Cig Maritime Randolph, zone portuaire Darwinharbor - Australie          |
| 7 mars 1924     | 1         | objet d'art (64x50x17cm)   | Emerson Import, NIS NY - USA  |
| 7 mars 1924     | 1         | tonnelet de the            | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 7 mars 1924     | 1         | brigue de the              | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 15 mars 1924    | 1         | objet d'art (20x12 cm)     | Emerson Import, NIS NY - USA  |
| 17 mars 1924    | 1         | objet d'art (3x2 cm)       | Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom |
| 18 mars 1924    | 1         | brigquette de the          | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 22 mars 1924    | 1         | objet d'art (45x27x34 cm)  | Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom |
| 1er avril 1924  | 1         | tonnelet de the            | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 1er mai 1924    | 1         | objet d'art (15x19 cm)     | Emerson Import, NIS NY - USA  |
| 3 mai 1924      | 2         | objets d'art               | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                   |
| 3 mai 1924      | 1         | brigue de the              | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 9 mai 1924      | 1         | objet d'art (21x5 cm)      | Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom |
| 10 mai 1924     | 1         | objet d'art (8x14 cm)      | Emerson Import, NIS NY - USA  |
| 10 mai 1924     | 1         | objet d'art (8x18 cm)      | Emerson Import, NIS NY - USA  |

| <u>Provenance</u>   | <u>Frais</u> | <u>Statut</u> | <u>Note</u>                          |
|---|--------------|---------------|--------------------------------------|
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £11,00       | Ok            | En transit du 2/1/1924 au 3/1/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £11,00       | Ok            | En transit du 10/1/1924 au 11/1/1924 |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £17,75       | Ok            | En transit du 9/1/1924 au 12/1/1924  |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £10,00       | Ok            | En transit du 17/1/1924 au 21/1/1924 |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         | £2,50        | Ok            | En transit du 2/2/1924 au 8/2/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £11,00       | Ok            | En transit du 3/1/1924 au 5/2/1924   |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom | £1,50        | Ok            | En transit du 6/2/1924 au 13/2/1924  |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         | £1,50        | Ok            | En transit du 8/2/1924 au 13/2/1924  |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         | £2,50        | Ok            | En transit du 12/2/1924 au 18/2/1924 |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         | £1,50        | Ok            | En transit du 13/2/1924 au 19/2/1924 |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom | -            | Annulee       | En transit du 20/2/1924 au 23/2/1924 |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | -            | Annulee       | En transit du 20/2/1924 au 23/2/1924 |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | -            | Annulee       | En transit du 21/2/1924 au 23/2/1924 |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £9,75        | Ok            | En transit du 25/2/1924 au 27/2/1924 |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £10,00       | Ok            | En transit du 4/3/1924 au 7/3/1924   |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom | £2,50        | Ok            | En transit du 7/3/1924 au 14/3/1924  |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom | £1,50        | Ok            | En transit du 7/3/1924 au 15/3/1924  |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £9,00        | Ok            | En transit du 13/3/1924 au 15/3/1924 |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £8,75        | Ok            | En transit du 14/3/1924 au 17/3/1924 |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         | £2,50        | Ok            | En transit du 18/3/1924 au 24/3/1924 |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £10,75       | Ok            | En transit du 20/3/1924 au 22/3/1924 |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         | £1,50        | Ok            | En transit du 1/4/1924 au 8/4/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £10,00       | Ok            | En transit du 28/4/1924 au 1/5/1924  |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £6,75        | Ok            | En transit du 2/5/1924 au 3/5/1924   |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom | £1,50        | Ok            | En transit du 3/5/1924 au 10/5/1924  |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £8,75        | Ok            | En transit du 8/5/1924 au 9/5/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £9,00        | Ok            | En transit du 7/5/1924 au 10/5/1924  |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £10,00       | Ok            | En transit du 7/5/1924 au 10/5/1924  |



|                   |   |                           |   |
|-------------------|---|---------------------------|---|
| 15 mai 1924       | 3 | objets d'art              | Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie         |
| 16 mai 1924       | 1 | objet d'art (75x28x36 cm) | Yurisa Sugahara 18, Toranomom, Minato-ku Tokyo - Japon                  |
| 2 juin 1924       | 1 | objet d'art               | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 6 juin 1924       | 2 | brigues de the            | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 7 juin 1924       | 1 | objet d'art (12x16 cm)    | Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom |
| 12 juin 1924      | 1 | objet d'art (82x26x31 cm) | Emerson Import, NIS NY - USA  |
| 23 juin 1924      | 2 | objets d'art              | Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie         |
| 25 juin 1924      | 3 | tonnelets de the          | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 28 juin 1924      | 1 | brigue de the             | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 1er juillet 1924  | 3 | objets d'art (3x1 cm)     | Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         |
| 5 juillet 1924    | 1 | objet d'art               | Emerson Import, NIS NY - USA  |
| 7 juillet 1924    | 1 | tonnelet de the           | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 16 juillet 1924   | 1 | tonnelet de the           | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 19 juillet 1924   | 1 | brigquette de the         | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 19 juillet 1924   | 1 | objet d'art (75x28x36 cm) | Yurisa Sugahara 18, Toranomom, Minato-ku Tokyo - Japon                  |
| 22 juillet 1924   | 1 | objet d'art (1x2 cm)      | Yurisa Sugahara 18, Toranomom, Minato-ku Tokyo - Japon                  |
| 24 juillet 1924   | 1 | objet d'art               | Carl Stanford, 3263 Domoszló, Erzsébet ter 49 - Hongrie                 |
| 1er août 1924     | 1 | objet d'art               | Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom |
| 8 août 1924       | 1 | brigue de the             | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 19 août 1924      | 1 | objet d'art               | Emerson Import, NIS NY - USA  |
| 21 août 1924      | 1 | objet d'art               | Emerson Import, NIS NY - USA  |
| 28 août 1924      | 1 | objet d'art               | Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom |
| 29 août 1924      | 1 | brigue de the             | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 4 septembre 1924  | 1 | objet d'art (44x37x36 cm) | Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom |
| 6 septembre 1924  | 1 | objet d'art               | Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie         |
| 6 septembre 1924  | 5 | objets d'art              | Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie         |
| 8 septembre 1924  | 3 | objets d'art (23x19 cm)   | Emerson Import, NIS NY - USA  |
| 9 septembre 1924  | 1 | objet d'art (1x2 cm)      | Yurisa Sugahara 18, Toranomom, Minato-ku Tokyo - Japon                  |
| 13 septembre 1924 | 1 | brigquette de the         | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |

|   |        |    |                                      |
|---|--------|----|--------------------------------------|
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £8,25  | Ok | En transit du 14/5/1924 au 15/5/1924 |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £2,50  | Ok | En transit du 15/5/1924 au 16/5/1924 |
| Emerson Import, West Side, New York - Etats-Unis                        | £2,40  | Ok | En transit du 2/06/1924 au 4/6/1926  |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom | £4,50  | Ok | En transit du 6/6/1924 au 16/6/1924  |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £9,75  | Ok | En transit du 6/6/1924 au 7/6/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £13,00 | Ok | En transit du 9/6/1924 au 12/6/1924  |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £8,20  | Ok | En transit du 21/6/1924 au 23/6/1924 |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         | £6,50  | Ok | En transit du 25/6/1924 au 30/6/1924 |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         | £2,50  | Ok | En transit du 28/6/1924 au 5/7/1924  |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £19,75 | Ok | En transit du 28/6/1924 au 1/7/1924  |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £10,00 | Ok | En transit du 3/7/1924 au 5/7/1924   |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         | £1,50  | Ok | En transit du 7/7/1924 au 14/7/1924  |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         | £2,50  | Ok | En transit du 16/7/1924 au 23/7/1924 |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         | £2,50  | Ok | En transit du 19/7/1924 au 26/7/1924 |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £1,50  | Ok | En transit du 18/7/1924 au 19/7/1924 |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £1,50  | Ok | En transit du 19/7/1924 au 22/7/1924 |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £13,00 | Ok | En transit du 22/7/1924 au 24/7/1924 |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £8,75  | Ok | En transit du 30/7/1924 au 1/8/1924  |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         | £2,50  | Ok | En transit du 8/8/1924 au 15/8/1924  |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £10,00 | Ok | En transit du 18/8/1924 au 19/8/1924 |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £12,00 | Ok | En transit du 20/8/1924 au 21/8/1924 |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £11,75 | Ok | En transit du 26/8/1924 au 28/8/1924 |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom | £1,50  | Ok | En transit du 29/8/1924 au 5/9/1924  |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £11,75 | Ok | En transit du 1/9/1924 au 4/9/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £10,00 | Ok | En transit du 5/9/1924 au 6/9/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £12,00 | Ok | En transit du 5/9/1924 au 6/9/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £17,00 | Ok | En transit du 5/9/1924 au 8/9/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £1,50  | Ok | En transit du 6/9/1924 au 9/9/1924   |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom | £1,50  | Ok | En transit du 13/9/1924 au 19/9/1924 |

|                   |   |                            |   |
|-------------------|---|----------------------------|---|
| 1er octobre 1924  | 1 | ecrit                      | Carl Stanford, 3263 Domoszló, Erzsébet ter 49 - Hongrie                 |
| 4 octobre 1924    | 1 | objet d'art (1x2 cm)       | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                   |
| 6 octobre 1924    | 2 | objets d'art (57x24x26 cm) | Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon                  |
| 8 octobre 1924    | 1 | objet d'art                | M. Hermann Liebensmacher, 27 impasse du puit, Valence - France          |
| 9 octobre 1924    | 1 | objet d'art                | Emerson Import, NYS NY - USA  |
| 10 octobre 1924   | 1 | tonnelet de the            | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 16 octobre 1924   | 1 | objet d'art                | Emerson Import, NYS NY - USA  |
| 21 octobre 1924   | 1 | objet d'art                | M. Hermann Liebensmacher, 27 impasse du puit, Valence - France          |
| 25 octobre 1924   | 1 | objet d'art                | Emerson Import, NYS NY - USA  |
| 29 octobre 1924   | 1 | brigue de the              | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 1er novembre 1924 | 1 | objet d'art                | Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie         |
| 1er novembre 1924 | 1 | objet d'art (75x28x36 cm)  | Emerson Import, NYS NY - USA  |
| 3 novembre 1924   | 1 | objet d'art (10x14 cm)     | Emerson Import, NYS NY - USA  |
| 11 novembre 1924  | 1 | objet d'art (12x6 cm)      | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                   |
| 20 novembre 1924  | 1 | objet d'art                | Emerson Import, NYS NY - USA  |
| 20 novembre 1924  | 1 | objet d'art (51x38x48 cm)  | Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom |
| 24 novembre 1924  | 1 | brigue de the              | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 28 novembre 1924  | 2 | objets d'art               | Emerson Import, NYS NY - USA  |
| 29 novembre 1924  | 2 | brigues de the             | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 29 novembre 1924  | 1 | brigue de the              | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 1er decembre 1924 | 1 | brigue de the              | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 4 decembre 1924   | 1 | objet d'art (14x6 cm)      | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                   |
| 15 decembre 1924  | 1 | brigue de the              | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 17 decembre 1924  | 2 | objets d'art               | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 17 decembre 1924  | 1 | objet d'art                | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 17 decembre 1924  | 2 | brigues de the             | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     |
| 19 decembre 1924  | 1 | objet d'art                | Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie         |
| 20 decembre 1924  | 1 | objet d'art (3x1 cm)       | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                   |
| 22 decembre 1924  | 3 | objets d'art               | Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         |
| 25 decembre 1924  | 1 | objet d'art                | Emerson Import, NYS NY - USA  |

|   |        |    |  |
|---|--------|----|--|
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £9,00  | Ok | En transit du 29/9/1924 au 1/10/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £4,75  | Ok | En transit du 2/10/1924 au 4/10/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £2,50  | Ok | En transit du 4/10/1924 au 6/10/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £7,75  | Ok | En transit du 4/10/1924 au 8/10/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £10,00 | Ok | En transit du 7/10/1924 au 9/10/1924   |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom | £1,50  | Ok | En transit du 10/10/1924 au 15/10/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £10,00 | Ok | En transit du 15/10/1924 au 16/10/1924, fragile                                |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £9,75  | Ok | En transit du 20/10/1924 au 21/10/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £13,00 | Ok | En transit du 22/10/1924 au 25/10/1924   |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         | £2,50  | Ok | En transit du 29/10/1924 au 3/11/1924  |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £8,00  | Ok | En transit du 29/10/1924 au 1/11/1924  |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £13,00 | Ok | En transit du 30/10/1924 au 1/11/1924, confier à Billy                         |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £13,00 | Ok | En transit du 30/10/1924 au 3/11/1924  |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £6,75  | Ok | En transit du 10/11/1924 au 11/11/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £13,00 | Ok | En transit du 19/11/1924 au 20/11/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £10,75 | Ok | En transit du 17/11/1924 au 20/11/1924 - cacher la caisse                      |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom | £2,50  | Ok | En transit du 24/11/1924 au 1/12/1924  |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £18,00 | Ok | En transit du 26/11/1924 au 28/11/1924   |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom | £4,50  | Ok | En transit du 29/11/1924 au 5/12/1924  |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom | £1,50  | Ok | En transit du 29/11/1924 au 5/12/1924  |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom | £2,50  | Ok | En transit du 1/12/1924 au 8/12/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £6,75  | Ok | En transit du 1/12/1924 au 4/12/1924   |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         | £2,50  | Ok | En transit du 15/12/1924 au 20/12/1924 - contacter HF                          |
| Emerson Import, West Side, New York - Etats-Unis                        | £7,30  | Ok | En transit du 17/12/1924 au 18/12/1924 - Caisse endommagée, marchandise r.a.s. |
| Emerson Import, West Side, New York - Etats-Unis                        | £2,10  | Ok | En transit du 17/12/1924 au 18/12/1924 - FRA-GLI                               |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         | £2,50  | Ok | En transit du 17/12/1924 au 23/12/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £8,10  | Ok | En transit du 18/12/1924 au 19/12/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £7,75  | Ok | En transit du 19/12/1924 au 20/12/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £10,75 | Ok | En transit du 19/12/1924 au 22/12/1924   |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                     | £9,00  | Ok | En transit du 24/12/1924 au 25/12/1924, cacher la caisse                       |

|                |   |                              |   |
|----------------|---|------------------------------|---|
| 5 janvier 1925 | 3 | objets d'art                 | Vitor pizziti, Via Alloro 4, Palermo, Sicily - Italie                     |
| 9 janvier 1925 | 1 | tonnelet de the              | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                       |
|                | 2 | objets d'art                 | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                     |
|                | 1 | brigue de the                | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                       |
|                | 1 | tonnelet de the              | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                       |
|                | 1 | tonnelet de the              | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                       |
|                | 1 | objet d'art                  | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                       |
|                | 1 | tonnelet de the              | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                       |
|                | 1 | objet d'art                  | Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury<br>Londres - Royaume Uni |
|                | 1 | brigquette de the            | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                       |
|                | 1 | objet d'art (30x29 cm)       | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                     |
|                | 1 | brigue de the                | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                       |
|                | 2 | objets d'art (22x12 cm)      | Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                           |
|                | 1 | objet d'art                  | Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor<br>- Australie        |
|                | 1 | caisse de the (148x61x45 cm) | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                       |
|                | 2 | brigues de the               | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                       |
|                | 1 | objet d'art (3x9 cm)         | Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury<br>Londres - Royaume Uni |
|                | 3 | brigues de the               | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                       |
|                | 2 | briguettes de the            | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                       |
|                | 1 | tonnelet de the              | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                       |
|                | 1 | objet d'art                  | Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                           |
|                | 1 | brigue de the                | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                       |
|                | 2 | objets d'art                 | Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                           |
|                | 1 | objet d'art                  | Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor<br>- Australie        |
|                | 1 | objet d'art (22x12 cm)       | Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                           |
|                | 3 | tonnelets de the             | Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                       |
|                | 1 | objet d'art                  | Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury<br>Londres - Royaume Uni |

|  |        |    |                                     |
|--|--------|----|-------------------------------------|
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                      | £17.75 | Ok | En transit du 3/1/1925 au 5/1/1925  |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom | £1.50  | Ok | En transit du 9/1/1925 au 14/1/1925 |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                      |        | Ok |                                     |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom |        | Ok |                                     |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom |        | Ok |                                     |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                          |        | Ok |                                     |
| Emerson Import, West Side, New York - Etats-Unis                         |        | Ok |                                     |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                          |        | Ok |                                     |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                      |        |    |                                     |
| Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                    |        |    |                                     |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                      |        |    |                                     |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                          |        |    |                                     |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                      |        |    |                                     |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                      |        |    |                                     |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                          |        |    |                                     |
| Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                    |        |    |                                     |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                      |        |    |                                     |
| Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                    |        |    |                                     |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                          |        |    |                                     |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                          |        |    |                                     |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                      |        |    |                                     |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                          |        |    |                                     |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                      |        |    |                                     |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                      |        |    |                                     |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                      |        |    |                                     |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume Uni   |        |    |                                     |
| Tandoor Singh, Brown city - Nairobi                                      |        |    |                                     |



| <u>DATE</u>      | <u>QUANTITÉ</u> | <u>BIENS TRANSITÉS</u>                   | <u>DESTINATION</u>   |
|------------------|-----------------|--|--|
| 25 décembre 1923 | 12              | griffes de lions                         | Emerson Import, WS NY - USA  |
| 31 décembre 1923 | 1               | parchemin carmin                         | Emerson Import, WS NY - USA  |
| 6 janvier 1924   | 3               | œuvres peintes                           | Vitor pizziti, Via Alloro 1, Palermo, Sicily - Italie                    |
| 8 janvier 1924   | 1               | bas-relief minoen en granit              | Emerson Import, WS NY - USA  |
| 11 janvier 1924  | 1               | artefact d'Oba                           | Emerson Import, WS NY - USA  |
| 28 janvier 1924  | 1               | ceinture abirâtre                        | Emerson Import, WS NY - USA  |
| 6 février 1924   | 1               | haut-relief égyptien en os (52x31x29 cm) | -  |
| 11 février 1924  | 1               | fresque ethiopienne (86x23x32 cm)        | -  |
| 11 février 1924  | 1               | bijou hyperboréen en corail (2x3 cm)     | -  |
| 16 février 1924  | 1               | objets d'art (5x9 cm)                    | -  |
| 17 février 1924  | 1               | objet d'art (11x20 cm)                   | -  |
| 17 février 1924  | 1               | fresque du bouc noir (65x32x18 cm)       | Emerson Import, WS NY - USA  |
| 18 février 1924  | 2               | tablettes d'Hastur (57x21x26 cm)         | Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon                   |
| 23 février 1924  | 1               | urne aborigène d'Utukku en bois flotté   | Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie          |
| 25 février 1924  | 1               | bijou obituaire (2x1 cm)                 | -  |
| 2 mars 1924      | 1               | statuettes figées (61x50x17 cm)          | Emerson Import, WS NY - USA  |
| 11 mars 1924     | 1               | encensoir antique (20x12 cm)             | Emerson Import, WS NY - USA  |
| 12 mars 1924     | 1               | marbre carmin (11x12x16 cm)              | -  |
| 12 mars 1924     | 1               | fibule de la langue sanglante (3x2 cm)   | Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom |
| 13 mars 1924     | 1               | idole funéraire                          | -  |
| 18 mars 1924     | 1               | épigraphie funéraire (15x27x34 cm)       | Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom |
| 21 mars 1924     | 1               | grimoire d'Amon Râ (26x11x15 cm)         | -  |
| 6 avril 1924     | 1               | effigie de Seth                          | -  |
| 26 avril 1924    | 1               | idole africaine (15x19 cm)               | Emerson Import, WS NY - USA  |
| 29 avril 1924    | 2               | pièces ramethop                          | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte                                    |
| 5 mai 1924       | 1               | volume albâtre (8x14 cm)                 | Emerson Import, WS NY - USA  |
| 5 mai 1924       | 1               | robe de sorcier Masai                    | Emerson Import, WS NY - USA  |
| 6 mai 1924       | 1               | reliques Lloigors codées (21x5 cm)       | Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom |
| 8 mai 1924       | 1               | figurine chimu en métal (3x1 cm)         | -  |
| 12 mai 1924      | 3               | têtes réduites massai                    | Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie          |
| 13 mai 1924      | 1               | stèle de Râ (75x28x36 cm)                | Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon                   |

| <u>PROVENANCE</u>  | <u>FRAIS / SATUT / NOTE</u>                    |
|--|--|
| -  |  |
| -  | Nu avec Ahja                                   |
| -  |  |
| -  |  |
| -  | Marchandise dérobée dans wagon                 |
| -  |  |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                          |  |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom |  |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                          |  |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                          |  |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                          | Cf. télégramme H.                              |
| -  | Ne pas laisser les dockers manipuler la caisse |
| -  | Marquage contenaire incorrect                  |
| -  |  |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom | Détruit! Prévenir P.                           |
| -  |  |
| -  |  |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom |  |
| -  |  |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom |  |
| -  |  |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                          |  |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                          |  |
| -  |  |
| -  |  |
| -  |  |
| -  |  |
| -  |  |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom |  |
| -  |  |
| -  |  |



| <u>DATE</u>       | <u>QUANTITÉ</u> | <u>BIENS TRANSITÉS</u>                                  | <u>DESTINATION</u>   |
|-------------------|-----------------|---|--|
| 3 juin 1929       | 1               | médailhon de Cthulhu (12x16 cm)                         | Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom |
| 6 juin 1929       | 1               | déesse de la fécondité (82x26x31 cm)                    | Emerson Import, WS NY - USA  |
| 6 juin 1929       | 1               | poudre Védé   | -  |
| 13 juin 1929      | 2               | bracelets du Wendigo en fer                             | -  |
| 19 juin 1929      | 2               | sifflets en argent pur                                  | Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie          |
| 25 juin 1929      | 3               | colliers de la chauve souris (3x1 cm)                   | Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                          |
| 28 juin 1929      | 3               | gravures haïtiennes en corail                           | -  |
| 1 juillet 1929    | 1               | stèle de la langue sanglante                            | Emerson Import, WS NY - USA  |
| 3 juillet 1929    | 1               | bijou extra-terrestre (1x1 cm)                          | -  |
| 12 juillet 1929   | 1               | sculpture de la dynastie Song en pierre (115x121x69 cm) | -  |
| 15 juillet 1929   | 1               | bas-relief opalin (75x28x36 cm)                         | Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon                   |
| 17 juillet 1929   | 1               | figurines de goules (1x2 cm)                            | Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon                   |
| 19 juillet 1929   | 1               | parchemin de R'lyeh                                     | Carl Stanford, 3263 Domoszló, Erzsébet tér 99 - Hongrie                  |
| 21 juillet 1929   | 1               | buste de la dynastie Ming en ivoire (11x11 cm)          | -  |
| 24 juillet 1929   | 1               | représentation berbère en terre cuite (17x17 cm)        | -  |
| 28 juillet 1929   | 1               | gravure maya de Chatoka en granit                       | Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom |
| 13 août 1929      | 1               | bijou ptoléméen en onix (10x9 cm)                       | -  |
| 16 août 1929      | 1               | sceptre sculpté de Nyambe                               | Emerson Import, WS NY - USA  |
| 17 août 1929      | 1               | urne d'Eibon  | Emerson Import, WS NY - USA  |
| 24 août 1929      | 1               | broche de Nyarlathotep                                  | Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom |
| 30 août 1929      | 1               | instrument de vénération d'Azathot (11x37x36 cm)        | Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom |
| 3 septembre 1929  | 1               | ceinture topaze d'Eihort                                | -  |
| 3 septembre 1929  | 3               | masques cthoniens (23x19 cm)                            | Emerson Import, WS NY - USA  |
| 3 septembre 1929  | 1               | masque de sorcier Kipsigis                              | Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie          |
| 3 septembre 1929  | 5               | cornes de rhinocéros noirs                              | Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie          |
| 3 septembre 1929  | 1               | secan de Yoz Sothot (1x2 cm)                            | Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon                   |
| 17 septembre 1929 | 1               | pranga Nandi réputé maudit (66x22 cm)                   | -  |

| <u>PROVENANCE</u>  |                                      | <u>FRAIS / SATUT / NOTE</u> |
|--|--------------------------------------|-----------------------------|
| -  | Voyage en compartiment coffre        |                             |
| -  |                                      |                             |
| Emerson Import, West Side, New York - États-Unis                         |                                      |                             |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom |                                      |                             |
| -  |                                      |                             |
| -  |                                      |                             |
| Hto Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         |                                      |                             |
| -  |                                      |                             |
| Hto Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         | Frais d'intermédiaire 28\$           |                             |
| Hto Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         | Un avec Ahja                         |                             |
| -  |                                      |                             |
| -  | Parfumer caisse avant fermeture      |                             |
| -  |                                      |                             |
| Hto Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         |                                      |                             |
| Hto Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         |                                      |                             |
|  | Voyage en compartiment coffre        |                             |
| Hto Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine                         |                                      |                             |
| -  |                                      |                             |
| -  |                                      |                             |
| -  | Compartiment hors câble              |                             |
| -  |                                      |                             |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom |                                      |                             |
| -  | Cadenasser la caisse                 |                             |
| -  |                                      |                             |
| -  |                                      |                             |
| -  | Charger en haut de câble si possible |                             |
| Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom |                                      |                             |

TEMOIGNAGE

SERGEANT BUMPTON

"C'était vraiment moche. J'n'avais jamais rien vu d pareil. Des corps partout - enfin, pas des corps, des morceaux d'corps. Une tête par ici, un bras par là, déchirés comme du papier journal. À croire que ces pauvres types avaient été bouffés et recrachés par un putain de diable. j'demande pardon à la dame. Les chacals et les buses auraient dû les ronger jusqu'à l'os avant qu'on arrive, mais les nègres disaient que même les bêtes évitaient le coin et voulaient rien becueter. Les animaux y sentent le mal, j'crois. Enfin, j'espère que j'reverrai jamais un truc pareil"

Dossier n°041078/1919

"Disparition de l'expédition Carlyle"

Date d'ouverture : 11 septembre 1919

Date de fermeture : 19 juin 1920

Etat : Classé

Superviseur :

Le sous-secrétaire des Affaires Internes, M. Roger Corydon

4 octobre 1919

L'expédition Carlyle est portée disparue. Elle aurait quitté Nairobi le 3 août 1919 pour un safari dans la Vallée du Grand Rift, au nord-ouest de Nairobi.

Personnes portées disparues : Roger Carlyle (américain), Sir Aubrey Penhew (anglais), Hypathia Masters (américaine), Dr Robert Huston (américain) et Jack Brady (américain). On estime qu'au moins une dizaine de porteurs les accompagnaient.

11 janvier 1920

Nouvelles concernant la disparition : des habitants du village de N'dovu (près de la forêt d'Aberdare, au nord du Grand Rift) parlent de nombreux cadavres, laissés sans sépultures, découverts dans les environs. (propos recueillis par Sam Mariga). Rien ne permet d'affirmer qu'il s'agit de membres de l'expédition Carlyle. Même, les mois passés depuis sa disparition infirment cette hypothèse.

10 avril 1920

Suite à la demande de Miss Erica Carlyle, plusieurs groupes de recherche seront envoyés pour explorer la région d'Aberdare.

12 mai 1920

Après deux semaines de recherche, le peloton du Lt. Mark Selkirk a découvert les restes de l'expédition au fond de tombes cachées dans la jungle. Les témoins parlent d'un charnier : une « clairière horrible et malsaine », aux odeurs pestilentielles et à la végétation noire et incroyablement déformée.

La douzaine de corps retrouvés (ou de « morceaux » de corps) ainsi que le matériel indique qu'il s'agirait des cadavres des porteurs de l'expédition Carlyle. Ceux-ci ont été préservés par le froid intense et hors saison qui règne dans la région. Toutefois, aucun cadavre « Blanc » n'a pu être identifié.

Les témoins du peloton sont : Lt. Mark Selkirk, Major Sandy Evans, Adjudant Tom Moore, Messenger Leonard Bampton.

23 mai 1920

Après enquête, les Nandis ont, sans aucun doute, tué et torturé les Blancs pour quelque horrible cérémonie secrète. Les membres de l'expédition Carlyle sont maintenant considérés comme disparus.

8 juin 1920

5 Nandis ont été arrêtés, soupçonnés d'être responsable du massacre des membres de l'expédition.

19 juin 1920

5 Nandis pendus exécutés le 19 juin 1920 pour le massacre de l'expédition. Tous ont refusé d'avouer où ils avaient caché les cadavres des chefs blancs de l'expédition. Les victimes blanches ont certainement été emmenées dans un endroit secret pour y être torturées.

Motif présumé des meurtriers : racisme.

Affaire classée.

## Chapitre Australien

1921

7

mars

7 mars - Jack Kauraga prétend que des Abos nous suivent. Bien étrange, si c'est vrai. Ces primitifs ont appris à craindre les fusils, et le goût prononcé de notre guide pour leur usage. Pour ce que j'en sais, ils ont plutôt l'habitude de déguerpier des que l'homme blanc arrive.

8

mars

1921



1921

21

mars

21 mars - Nous sommes à peu près aussi loin de Joanna Spring, que du Faults Separations, à l'est d'une terrible ligne de lacs desséchés. La chaleur est abominable. Nous n'espérons plus beaucoup : on ne trouvera rien dans ce désert et certainement pas d'affleurement de quartz ! Les indications de L sont systématiquement erronées. Ses compétences en cartographie relèvent du charlatanisme. Aujourd'hui, nous avons repéré plusieurs acares gigantesques qui planaient mollement loin au-dessus de nous. Que font-ils là et où peuvent-ils se rendre ?

22

mars

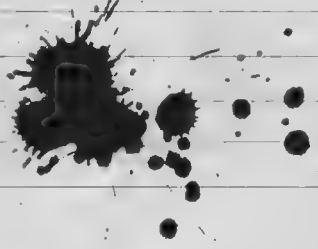
22 mars - Aujourd'hui vers midi, nous avons retrouvé Jock partiellement enterré dans une ravine. Son corps était rabote et couvert de centaines de petites piqûres, comme s'il était passé à la sabreuse. Nous l'avons inhumé, bien sûr. Ses conseils nous manqueront, de même que ses compétences de chamelier.

1921

23

mars

23 mars - Nous avons découvert ce qui semble être les ruines d'une antique cité surgissant des dunes mouvantes ! Je pense avoir réussi plusieurs bonnes photographies de cette stupéfiante trouvaille, même si six de mes plaques seulement ont survécu à la chaleur. Si l'on se fie à l'érosion apparente, ces blocs et ces colonnes auraient plus de 10 000 ans ! Incroyable !



24

mars

24 mars - Quatre chameaux ont été tués dans l'attaque de la nuit dernière. J'ai vu au moins deux Nos et l'Ascarité en cachait certainement d'autres. Je suis sûr d'en avoir touché un. C'est la fin de notre expédition ; il nous faut rentrer à Curupuru et signaler cet accrocage. La nuit ne cachait pas que des hommes. J'ai vu des formes bien trop grandes pendant l'attaque. Le cadavre de Vieux Sam, le chameau, le pauvre bien. Sa dépouille est râpée et transpercée - comment décrire la chose ? - comme celle du pauvre Jack. L'attaque n'a pas duré plus de deux minutes et je ne peux pas croire que des mains humaines aient pu infliger autant de blessures en si peu de temps. Mais qu'est-ce que cela pourrait être ?



Année :

## RANDOLPH CIE























N° :

|    | DATE     | IDENTIFIANT     | QUANTITÉ | DÉSIGNATION                                  | PRIX   | ETAT  |
|----|----------|-----------------|----------|--|--------|-------|
| 1  | 21/01/25 | D-AUS-18620G25  | 1        | Caisse plate - oeuvre d'art                  | £23,82 | Livré |
| 2  | 7/01/25  | D-AUS-1526UN25  | 1        | Caisse grand format - bloc minéral           | £13,14 | Livré |
| 3  | 7/01/25  | D-AUS-1309XA25  | 1        | Caissette - oeuvre d'art                     | £28,34 | Livré |
| 4  | 8/01/25  | D-AUS-1174DI25  | 1        | Caissette longue                             | £22,69 | Livré |
| 5  | 9/01/25  | D-AUS-1240PF25  | 3        | Caisses grand format - bloc minéral          | £46,82 | Livré |
| 6  | 9/01/25  | D-AUS-1256FI425 | 2        | Cantines taille moyenne                      | £25,46 | Livré |
| 7  | 9/01/25  | D-AUS-1136TA25  | 1        | caisse plate - artillage                     | £12,73 | Livré |
| 8  | 12/01/25 | D-AUS-1242YX25  | 3        | tubes à carte hermétiques - écrits (21x12cm) | £65,30 | Livré |
| 9  | 13/01/25 | D-AUS-1883ZC25  | 1        | caisse haute - oeuvre d'art                  | £21,36 | Livré |
| 10 | 15/01/25 | D-AUS-1830JE25  | 1        | caissette renforcée - oeuvre d'art           | £23,82 | Livré |
| 11 |          |                 | 1        | caisse                                       | £3,45  |       |
| 12 |          |                 | 1        | caissette                                    | £2,05  |       |
| 13 |          |                 | 1        | caissette                                    | £2,75  |       |
| 14 |          |                 | 1        | caissette                                    | £19,30 |       |
| 15 |          |                 | 1        | caissette renforcée                          | £19,95 |       |
| 16 |          |                 | 1        | caissette renforcée                          | £4,10  |       |
| 17 |          |                 | 1        | caissette renforcée                          | £2,46  |       |
| 18 |          |                 | 1        | caisse format moyen                          | £5,25  |       |
| 19 |          |                 | 1        | caisse format moyen                          | £3,70  |       |
| 20 |          |                 | 1        | caissette                                    | £21,78 |       |
| 21 |          |                 | 2        | caisses format moyen                         | £32,03 |       |
| 22 |          |                 | 1        | caisse                                       | £8,50  |       |
| 23 |          |                 | 2        | caissettes                                   | £11,55 |       |
| 24 |          |                 |          |  |        |       |
| 25 |          |                 |          |  |        |       |
| 26 |          |                 |          |  |        |       |
| 27 |          |                 |          |  |        |       |
| 28 |          |                 |          |  |        |       |

Année :

# RANDOLPH CIE

N° :

| DESTINATAIRE   | EXPÉDITEUR  | NOTES   |
|--|---|---|
| Tortimer Wycroft, Cuncudgerie  | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                         |    |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang road, Shanghai - Chine                        | Tortimer Wycroft Cuncudgerie                                  | Charger en haut de cale si possible. La caisse partira directement de Port Hedland.  |
| Ho Fong Import, 15 Kaoyang road, Shanghai - Chine                        | Tortimer Wycroft, Cuncudgerie                                 |    |
| Tortimer Wycroft, Cuncudgerie  | Ahja Singh Exp. Bassin kilindini - Mombasa Kenya              |    |
| Tortimer Wycroft, Cuncudgerie  | Ho Fong Imp., 15 kaoyang road, Shanghai - Chine               |    |
| Tortimer Wycroft, Cuncudgerie  | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                         |    |
| Sir Clifford Sheffield, 1560 Parake Road New Plymouth - Nouvelle Zélande | Tortimer Wycroft, Cuncudgerie                                 | Remettre à Lars + Caisse de Glen Grant  |
| Tortimer Wycroft, Cuncudgerie  | Ho Fong Imp. 15 Kaoyang road - Shanghai Chine                 | Vu avec Billy    |
| Fondation Penhew, Tottenham Court rd. Bloomsbury London - UK             | Tortimer Wycroft, Cuncudgerie                                 | FRAGILE    |
| Fondation Penhew, Tottenham Court rd. Bloomsbury London - UK             | Tortimer Wycroft, Cuncudgerie                                 | Voyage en compartiment coffre    |
| Tortimer Wycroft, Cuncudgerie  | Fondation Penhew, Tottenham Court rd. Bloomsbury, London - UK |   |
| Tortimer Wycroft, Cuncudgerie  | Ho Fong Imp, 15 kaoyang road - Shanghai Chine                 |    |
| Tortimer Wycroft, Cuncudgerie  | Fondation Penhew, Tottenham Court rd. Bloomsbury, London - UK |    |
| Tortimer Wycroft, Cuncudgerie  | Ho Fong Imp, 15 kaoyang road - Shanghai Chine                 |    |
| Tortimer Wycroft, Cuncudgerie  | Ahja Singh Exp., Bassin kilindini Mombasa - Kenya             |    |
| Tortimer Wycroft, Cuncudgerie  | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                         |    |
| Tortimer Wycroft, Cuncudgerie  | Ho Fong Imp, 15 kaoyang rd, Shanghai - Chine                  |    |
| Tortimer Wycroft, Cuncudgerie  | Fondation Penhew, Tottenham Court rd. Bloomsbury London - UK  |    |
| Tortimer Wycroft, Cuncudgerie  | Ho Fong Imp, 15 Kaoyang rd., Shanghai - Chine                 |    |
| Tortimer Wycroft, Cuncudgerie  | Ahja Singh Exp, Bassin kilindini Mombasa - Kenya              |    |
| Fondation Penhew, Tottenham Court rd. Bloomsbury London - UK             | Tortimer Wycroft, Cuncudgerie                                 |    |
| Tortimer Wycroft, Cuncudgerie  | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                         |    |
| Tortimer Wycroft, Cuncudgerie  | Ho Fong Imp., 15 Kaoyang rd., Shanghai - Chine                |    |
|  |   |   |
|  |   |   |
|  |   |   |
|  |   |   |
|  |   |   |
|  |   |   |

# ACCIDENT MINIER ?

Des rumeurs persistantes font état d'un grave accident minier dans une concession de l'Est. Notre reporter dépêché dans la communauté de Cuncudgerie y a recueilli plusieurs témoignages concordants. Selon des responsables du syndicat minier, l'incident aurait causé la mort de près de vingt-cinq personnes. Un minier qui a souhaité conserver l'anonymat, évoque l'incident en ces termes : « Sûr que c'est pas la première fois que ça arrive, et on devrait pas laisser faire.

Moi et mon cobber Derby Dave le Gallois on travaillait chez un fourgueur quand un Yank de la compagnie est venu chercher une mob de miniers. Des blokes qui savaient tout juste tenir une pelle, mais qui ne rechignaient pas au yakka. Le Yank proposait même une avance ! La goutte me mordait méchamment la patte, mais Derby flairait le lurk. Alors il a demandé ses gages à Mr. Wycroft pour tenter sa chance dans les mines de l'Outback, à l'Est. Il n'en est jamais revenu, fair dinkum ! »

« On a posé des questions, mais on n'a pas eu réponse franche. Jusqu'à la côte, tout le monde garde son bec bien cloué. Preuve que c'est politique : c'est l'argent de la compagnie qui fait tenir le damper. Pour les cols blancs, c'est bien clair que notre dos ne vaut pas un zack.. Et je ne parle même pas des diggers chinois. Condoléances aux familles. » Selon les autorités locales qui n'ont pas commenté les témoignages recueillis par notre reporter, il ne s'agirait que de rumeurs propagées. Nous remercions nos lecteurs pour toute nouvelle information qu'ils pourraient nous transmettre.

Aide de Jeu AU-03 - Accident minier

## UNE LÉGENDE AUSTRALIENNE : LA CITÉ SOUS LE DÉSERT

Les réjouissances - d'Halloween approchent à grand pas. Comme chaque année, notre rédaction vous propose de redécouvrir une légende australienne de circonstance.

Des rumeurs espacées mais tenaces parmi les natifs et les caravaniers relatent l'existence d'une cité enfouie dans le Grand Désert de Sable. Des voyageurs confirment ces curieuses histoires de boyaux souterrains, de conduits ensablés et de cavernes enfouies. On dit qu'à sa surface, les sables se déplacent malicieusement, invitant l'infortuné explorateur vers d'inquiétantes galeries.

Nul n'a pu formellement rendre compte de l'existence de cette cité. Les volontaires sont généralement découragés par les rumeurs locales. Les conversations au coin du feu y évoquent de mystérieuses disparitions d'hommes et de bêtes. Les récits les plus enflammés jurent même l'endroit hanté par des choses malveillantes.

L'arrivée du 31 octobre vous donne une occasion toute trouvée pour partir à la rencontre de cette légende. Pourquoi pas à l'occasion d'un bivouac frissonnant et poétique en bordure de désert ?

À: Tous les Acolytes

OBJET: Apprentissage Magique

Il est rappelé à tous les acolytes que leur devoir envers leur dieu passe aussi par la pratique régulière et studieuse des gestuelles et intonations nécromanciennes qui conditionnent leurs sortilèges. Un examen de votre capacité au Flétrissement aura lieu dans deux semaines à compter d'aujourd'hui.

R.H.

Aide de jeu AU-07A - Notes à tous les Acolytes

À: Tous les Acolytes

OBJET: La Chasse Récente

Nous n'avons toujours pas retrouvé notre « gibier sur deux jambes ». Aucune excuse ne peut justifier cette incapacité à localiser un humain déparvé aussi bien d'armes que de nourriture, eau ou magie. Rappelez les « lignards » à leur devoir de vigilance.

Aide de jeu AU-07B - Notes à tous les Acolytes

Aide de Jeu AU-05 - La « cité souterraine »

# FIÈVRE DE L'OR

---

*Une nouvelle bagarre de bar a fait deux blessés graves samedi dernier à Cuncudgerie. C'est le sixième incident en moins d'un mois.*

La forte affluence de miniers volontaires et la promiscuité conséquente pourraient expliquer l'échauffement général. Un commerçant local confie à notre journal :

« Cuncudgerie est habituée aux travailleurs saisonniers, mais ces dernières semaines, les miniers affluent comme des dingos autour d'une côtelette ! Toute cette histoire d'or et d'Américain farfelu leur monte à la tête, vous savez ce que c'est que le bouche-à-oreille. Laissez donc cent bougres fâchés d'être venus pour rien noyer leur frustration dans la boustanche, vous verrez le résultat ! En attendant, nos petits commerces en pâtissent. Il serait temps que les autorités prennent leurs responsabilités. »

Sur les causes de l'affluence inhabituelle des travailleurs :

« Il y a quelques temps, un Gentleman américain est venu recruter tous les travailleurs de Cuncudgerie qui étaient assez sobres pour l'écouter et assez ivres pour le suivre. John Carver ou quelque chose dans le genre. Il s'agissait d'ouvrir un nouveau puits de mine dans le Bush. On voyait tout de suite que le nabab n'y connaissait rien, mais les gars ont tous accepté.

Il y avait la paye, la prime et tous les secrets que faisait l'Américain. Par ici, tout le monde sait que cachotterie c'est le second mot pour dire or. A ce qu'on dit, la trentaine de gars a été grassement payée pour creuser un grand puits sur une douzaine de yards et a touché une grosse prime pour ne pas raconter l'histoire. Il y en a qui disent qu'ils fêtent encore leur bonne étoile à Darwin où ils ont touché le reste de leur paie, les poches pleines de pépites. Avec des contes de fées pareils, pas étonnant que tout le monde vienne tenter sa chance par ici. Si ce Monsieur Carver remet les pieds dans notre ville, on l'accueillera avec la note des dégâts. »

« Je ne sais plus à quand ça remonte. Des années, je pense. J'étais dans la mine à Curcudgerie quand je suis tombé sur ce gars qui prétendait avoir la carte d'un fabuleux filon loin à l'est. Y semblait pas franc du collier mais tous les patrons sont comme ça et il payait une prime d'engagement, cash et sur-le-champ. Alors j'ai signé avec lui pour un boudot de mineur. »

« Il a engagé pas mal de monde, une vingtaine et plus. On était tous d'accord qu'il était fada, qu'on travaillerait pour lui jusqu'à ce qu'il ait plus de fric, puis qu'on rentrerait en ville. C'est ça le boudot : un contrat... puis un autre. »

« Le type s'appelait John Carver. Il nous a emmenés ici où y'a pas la moindre chance de trouver de l'or, surtout pas une veine dans le quartz, et il nous a fait creuser à un point précis. "Mes recherches ne laissent aucun doute", il répétait encore et encore et, bon sang, c'était sûr nous faisait rire ! On surveillait qu'il nous paye jour après jour parce que le gars était sûr de boire la tasse. Et on est descendu dans le sable puis les sédiments puis le roc. Et l'homme a fini par être à court d'argent. Pas de paye, pas de travail, on était tous d'accord, alors on s'est tous assis en attendant les camions de ravitaillement qui devaient venir de Curcudgerie la semaine suivante. Ils nous ramèneraient. »

« Pendant ce temps-là, l'Américain est devenu bizarre : y marchait dans le désert, faisait comme si y parlait avec des êtres invisibles, avec des gestes et tout ça. Puis il a disparu pendant toute une journée et le début d'une autre, et quand il est revenu, ses yeux étaient fous et mauvais. "Il y a un moyen", qu'il a dit, "il y a un autre moyen et Dieu me l'a montré. Parlez si vous voulez ; vous ne m'êtes plus d'aucune utilité maintenant." »

« Une des hommes a osé de toucher quelque chose pour les jours passés à attendre les camions, et plusieurs autres ont eu des mots pas polis du tout pour le gars ; c'est vrai que ce camp n'était pas vraiment un hôtel. Carver, ça l'a rendu fou et il a guêlé tous les gros mots qu'il savait. Il a pris un air bien mauvais pour dire que "Puisque c'est comme ça que vous le prenez, je vais m'assurer que vous partirez au plus vite, tous autant que vous êtes." Ça ressemblait un peu à une menace, mais qu'est-ce qu'il pouvait faire tout seul ? »

« Il est parti, dans le désert. Cette nuit-là, je me suis fait pincer à tricher aux cartes et deux gars m'ont poursuivi dans la brousse jusqu'à ce que j'arrive à les semer. Alors que je rejoignais discrètement le camp, j'ai vu Carver qui faisait des gestes en haut du rocher une grande chose autre, avec des serrer comme des câbles, est descendue du ciel. Elle a détruit le camp, et tué tous les hommes. »

« Quand les gars se sont rendu compte que les fusils ne faisaient rien, ils se sont mis à hurler comme des animaux piégés. Oh Seigneur ! »

« Le désert semblait offrir une mort plus propre et je m'y suis enfoncé. Tout plutôt que de creuser cet homme et son démon. Le lendemain, j'ai trouvé un peu d'ombre et je me suis allongé pour mourir. Mais en fait, ça m'a un peu remis d'aplomb et j'ai dormi pendant des jours. »

« Quand je me suis réveillé, les dingos étaient là. Ce sont mes amis », explique Grogan. « Mais ils ne sont pas réels. Je crois qu'ils sont magiques, car ils restent flous dans ma tête et j'oublie sans cesse lequel est lequel. Et ils ne mangent jamais. »

Cher Huston,

Nous avons bien avancé les travaux.

Ho Fong fait tout le nécessaire pour pourvoir à nos besoins.

L'échafaudage est en place, les tubes de l'engin sont fixés et drainent l'énergie du puits de lave.

Nous rencontrons cependant des difficultés avec le système de guidage.

~~Nous avons besoin de vos connaissances.~~

Nous attendons beaucoup de votre collaboration avec le membre de la Grande Race.

Vous devez réussir.

Votre dévoué.

A.P.

# VANDALISME AU MUSÉE

Le gardien découvre une seconde effraction ; des restes humains sont profanés  
Vol mystérieux de reliques aborigènes ; on ignore comment les cambrioleurs sont entrés

Le Dr C.P. Richards, Directeur de la section Préhistoire du National Museum de l'État d'Australie-Occidentale, est à ce jour un homme accablé. Des vandales se sont introduits dans le Museum à une heure du matin environ, et ont endommagé une momie égyptienne, récente acquisition que l'on préparait en vue de l'exposition. Les malfaiteurs ont sans doute utilisé un pied-de-biche pour forcer les portes intérieures des sous-sols réservés à l'entreposage et à la recherche. Il semblerait qu'ils se soient introduits par une fenêtre du rez-de-chaussée du Museum, que l'on a retrouvée ouverte.

Les directeurs du Museum n'ont nullement remis en cause l'intégrité du voilleur de nuit. Cet homme, M. J. Waterman, a fait échouer une tentative de vol dans ce même musée, six semaines auparavant. Il s'avoue abasourdi devant l'audace des malfaiteurs. Il déclare avoir entendu les vandales lorsqu'ils s'en allaient : c'est alors qu'il a donné l'alerte et qu'il est parti à leur poursuite. Mais il n'a trouvé aucune trace des bandits.

Dans le sous-sol, les intrus se sont attaqués à une momie. Un instrument contondant a servi à frapper à plusieurs reprises la partie inférieure du corps embaumé, et ce dernier a été recouvert de saletés.

On a trouvé tout près des fragments de roches. Plusieurs objets aborigènes ont disparu ; on pense qu'ils ont été dérobés ou détruits.

« Je suis désorienté, » a déclaré l'un des conservateurs. « Manifestement, les voyous n'avaient aucune idée de la valeur des collections : ils ont laissé de côté beaucoup d'objets d'importance. Les dégâts causés à la momie ne sont pas irréparables, mais assurément son exposition en sera retardée. J'ai le sentiment que cette stupide déprédation est l'œuvre de jeunes ignorants, et j'espère avec conviction qu'ils seront déferés devant la justice dans un proche avenir. »

VENDREDI 9 OCTOBRE 1925

Aide de jeu AU-09 - Vandalisme au musée

Jeudi 15 octobre 1925

## UN NOIR ASSASSINÉ DANS LE MARAIS DE THIRD SWAMP

Les travaux dans les entrepôts retardés  
Une instruction a été ouverte

En arrivant à leur travail, sur le site du Marais de Third Swamp, des ouvriers ont trouvé un cadavre. On a pu par la suite identifier le défunt : il s'agissait de Pat King, un Aborigène de l'endroit. Le corps a été découvert à demi immergé dans une petite mare qui s'est formée sur le site. Un examen préliminaire a permis de constater que la mort a été causée par un seul coup massif sur la tête. On a observé des traces de pneus qui conduisaient au corps.

Aide de jeu AU-10 - Meurtre dans les marais

## DEUX FÉROCES ASSASSINATS

Deux vagabonds qui campaient en bordure du Swan ont été assassinés, et leurs corps ont été déchiquetés au cours de la nuit du 14. Le meurtrier a déjà été surnommé l'« Éventreur du Fleuve » par la police, du fait de la brutalité de ses crimes. Les lecteurs n'ont probablement pas oublié qu'un Aborigène du nom de Pat King a également été tué de l'autre côté de la rivière, le 13. La police a établi sans équivoque possible que ce premier meurtre était sans rapport avec ceux du 14.

Vendredi 16 octobre 1925

Aide de jeu AU-11 - Deux féroces assassinats

## Voiture amphibie dans la rivière

Au cours de la dernière nuit, Florence Stansworth, femme de ménage au Princess Theatre, a remarqué des « phares d'automobile » sur le Swan. La police avertie craignit de prime abord qu'une automobile n'ait plongé dans la rivière ; mais aucun véhicule ne fut retrouvé. Manifestement, les reflets des éclairages environnants sont à l'origine de l'illusion qui a si fortement impressionné Mrs Stanworth.

Aide de jeu AU-12 - Voiture amphibie dans la rivière

Dimanche 18 octobre 1925

# AGITATION DANS LES ASILES

*Les patients des asiles d'East Pearth et de Pearth se mutinent  
Le personnel des deux institutions se perd en conjectures  
Un idiot se noie*

Le personnel des asiles d'East Pearth et de Pearth se remettait aujourd'hui de ses émotions après les incidents qui se sont produits la nuit dernière, lorsque les patients des deux établissements se révoltèrent simultanément.

Pour contenir l'émeute et éviter le pire, le personnel fut obligé de recourir à des lances à incendie, à des bâtons et autres mesures désespérées. L'hystérie éclata immédiatement après le repas du soir, lorsque les patients commencèrent à s'attrouper au point où les deux asiles se font face, de part et d'autre de la rivière.

Le personnel entendit fuser des éclats de voix, des hurlements et des vociférations et se rendit sur les lieux en toute hâte pour voir ce qui se passait. La panique explosa très peu de temps après. Mais d'après le personnel, la situation rentra rapidement dans l'ordre dès que les patients furent ramenés de force à l'intérieur des bâtiments. On ignore la cause de ce désordre soudain.

Un homme, Peter Graemes, 56 ans, pensionnaire de longue date à Easth Perth, très retardé, a été porté disparu. On suppose qu'il s'est noyé.

Les patients ont évoqué de vives hallucinations à l'occasion de cet événement, amenant les médecins à méditer sur ses causes. D'après les informations communiquées à notre correspondant, le phénomène confirmerait l'existence d'une « conscience collective de foule » ainsi que d'un « cycle subconscient mythique », et fournirait une preuve en faveur des théories jungiennes sur le traitement de l'aliénation, au détriment de celles de Freud.

*Mardi 27 octobre 1925*

## L'éventreur du fleuve a encore frappé

Un vagabond, connu seulement sous le nom de Slow Jim, a été retrouvé sauvagement assassiné ce matin. Il campait sous le pont de chemin de fer de Bunbury. La police tient pour établi que ce meurtrier est très certainement une nouvelle attaque de l'Éventreur du Fleuve, et demande à toute personne habitant à proximité ou ayant vu Slow Jim ce soir-là de communiquer de toute urgence aux enquêteurs toute information en sa possession. La police a également constaté que la nature des blessures de la victime semble indiquer que le tueur utilise une sorte de râtelier de jardinage fort aiguisé pour assommer sa victime.

*Vendredi 23 octobre 1925*



# NOYADES EN SÉRIE

*Trois personnes périssent noyées dans le Swan  
Étrange tournure dans l'affaire de l'Éventreur, déclarent les principaux détectives  
Un galant sauveteur échoue dans sa tentative de réanimation d'une des noyées  
Une récompense de 5 000 livres est offerte*

Trois corps ont été sortis de l'eau la nuit dernière. La police estime qu'il s'agit là d'un nouveau tour pris dans l'affaire des meurtres en série attribués à l'Éventreur du Fleuve. Bien que ces cadavres n'aient subi aucune des mutilations associées aux assassinats précédents, la police est convaincue qu'il s'agit du même auteur. Ces nouvelles noyades accréditent la thèse selon laquelle l'Éventreur noierait ses victimes avant de les défigurer.

« Il serait invraisemblable que deux déséquilibrés atteints d'une telle démence sévissent dans la ville au même moment ! », a commenté aujourd'hui le commissaire Calley, repoussant ainsi l'éventualité que ces nouvelles morts aient été provoquées par un autre assassin.

On a établi l'identité des noyés. Il s'agissait d'Alfred Bingham (35 ans), de Glen Iris ; Melissa Young (45 ans), de Collingwood ; et Nancy Hewe (23 ans). La police enquête pour établir une possible relation entre ces noyades, mais n'écartera pas l'hypothèse que cette triple tragédie ne soit qu'une étrange coïncidence.

La police a renouvelé aujourd'hui ses conseils : il est préférable de ne pas s'aventurer seul près des berges du Swan, ni après le crépuscule. Les personnes qui auraient vu les victimes ou remarqué quelque chose d'inhabituel à proximité de la rivière la nuit précédente sont instamment priées de se faire connaître. Les journaux s'associent à cet appel à la communauté... Des affiches ont été placardées, promettant une récompense de 5 000 livres en échange de l'information qui mènera à l'arrestation de l'Éventreur.

La mort de Nancy Hewe est bien la plus tragique des trois ; en effet, des secours étaient quasiment à pied d'œuvre... George Seton, 32 ans, originaire de Fremantle, a entendu les appels de détresse de la jeune fille et a tenté de la sauver. Le temps que des secours arrivent avec des lanternes, il l'avait ramenée sur la berge et tentait de la ressusciter. Hélas, tous ses efforts pour la réanimer restèrent vains.

Félicité pour son courage, M. Seton répondit : « J'ai toujours été bon nageur. Il était de mon devoir de tenter de la sauver... » Notre correspondant a découvert que ce tranquille héros était une seconde nature pour M. Seton, qui fut distingué pour sa bravoure alors qu'il combattait en Turquie et en France pendant la guerre ; blessé pendant la troisième offensive d'Ypres en novembre 1917, il fut déclaré invalide de guerre.

Nous espérons que toute l'horreur que suscitent les crimes de l'Éventreur ne fera pas passer inaperçue aux yeux du gouvernement la valeur d'un tel homme de cœur.

*Dimanche 25 octobre 1925*

*Jeudi 29 octobre 1925*

# ASSASSINAT DE

Aide de jeu AU-16 - Assassinat de [nom de la connaissance]

## Un sous-marin dans le Swan ?

Une certaine Mrs Enderby, de Fremantle, a remarqué un étrange objet oblong et brillant qui flottait dans la rivière au crépuscule, hier soir. N'écoulant que son devoir de patriote, elle appela la police aussitôt. Mais les enquêteurs ne trouvèrent aucune trace de l'engin. On a depuis attribué l'incident à un canot à rames chaviré à la dérive... Domage, c'était un bon début de roman.

*Vendredi 30 octobre 1925*

Aide de jeu AU-17 - Un sous-marin dans le Swan ?

## L'éventreur du fleuve fait une nouvelle victime

L'Éventreur du Fleuve a encore frappé, et cette fois-ci, il a pris pour victime M. Parker Tewkesbury, co-directeur de l'étude de droit Smythe, Tewkesbury and Smythe. On a retrouvé son corps atrocement mutilé dans un enchevêtrement d'algues, sur la berge du fleuve, non loin de Kings Park, dans le Centre. Il semblerait qu'il ait été assassiné peu avant l'aube, alors qu'il revenait à pied chez lui après avoir travaillé toute la nuit à son cabinet.

*Dimanche 1er novembre 1925*

Aide de jeu AU-19 - L'éventreur du fleuve fait une nouvelle victime

# LES VOLEURS CAPTURÉS

*Des Noirs coupables de tapage nocturne dans les jardins  
Leur arrestation pour ébriété et désordre sur la voie  
publique démasque les voleurs du Museum  
Le Protectorat d'Australie-Occidentale consterné*

Cinq Aborigènes arrêtés la nuit dernière pour ébriété et désordre sur la voie publique se sont vus inculper en outre de vol, vandalisme et violation de propriété avec effraction. Selon le rapport de police, ces hommes avaient été repérés par un jardinier, Arthur Stokes, aux environs de 23 h 30, dans les Royal Botanical Gardens. M. Stokes a déclaré que les indigènes se démenaient en dansant et en chantant, et qu'ils se trouvaient à divers stades de déshabillage.

Lorsque la police arriva sur les lieux, il ne restait aucune trace d'alcool, mais le comportement des Aborigènes attestait sans équivoque l'absorption de boissons fortes. Certains d'entre eux résistèrent lors de leur arrestation. Une fouille révéla que ces hommes détenaient les objets volés au National Museum le 27 octobre.

Ces Aborigènes sont actuellement détenus au commissariat de St. Kilda ; ils seront présentés devant le tribunal dans quelques jours. Personne n'est venu plaider en leur faveur, et leur caution a été fixée à 10 livres chacun. Selon les termes de l'Aboriginal Protection Act, ces hommes risquent une sentence maximale de six années de prison. Le Protecteur des Aborigènes pour l'Australie-Occidentale a déclaré pour leur défense que quatre d'entre eux, venus de la Réserve de l'Australie du Sud, étaient encore fort jeunes et avaient probablement agi sous l'influence du cinquième, un homme plus âgé originaire d'Australie Occidentale.

A la lisière des roselières marécageuses, on entend souvent retentir un sourd mugissement plus caverneux et plus fort de nuit que de jour. C'est lui assurément qui a donné naissance au mythe du Bunyip : il est en réalité poussé par un oiseau, bien réel celui-là : le butor.

*Entrefilet du journal*

*The Argus du 23 juin 1894*

Aide de Jeu AU-22 - Article du « The Argus »

Extrait de

Un voyage aux antipodes, avec quelques  
souvenirs ramenés d'un séjour en Australie

« Ils l'appelaient Noocoonah ; Elle était gigantesque. Son front dépassait largement la cime des Gommiers qu'elle arrachait pour les jeter sur les rochers saillants. Les indigènes de Port Philip affirmaient que la créature rôdait dans les forêts à la recherche de proies humaines. »

La tête de tibia de 25 centimètres de diamètre découverte hier à Point Cook (Port Philip) apporte une preuve supplémentaire de l'existence de la créature légendaire. Pourtant, les Abos qui ont vu l'étrange fossile ont affirmé qu'il s'agissait d'un os de Bunyip. Hasard ou confusion dans les légendes locales ou les deux créatures australiennes seraient-elles les mêmes ?

Aide de Jeu ADJ-AU-20 - Extrait de « Un voyage aux antipodes... »

Extrait de

« Vie & aventures de William North »

Après mon évasion, j'ai vécu pendant trente-deux ans parmi les Abos du district de Geelong. À plusieurs reprises, j'ai aperçu une créature de la taille d'un grand veau, dont le dos gris était couvert de plumes.

Malheureusement, je n'ai jamais pu m'approcher davantage, mais tout laisse croire qu'il s'agissait d'un Bunyip. En effet, quelques jours plus tard, un pêcheur a été porté disparu. J'imagine que l'une de ces créatures est responsable de son enlèvement car le lagon grouillait d'anguilles, ce qui, pour les Abos de la région, indique indubitablement la présence de Bunyips.

Aide de Jeu AU-21 - Extrait de « Vie & aventures de William North »

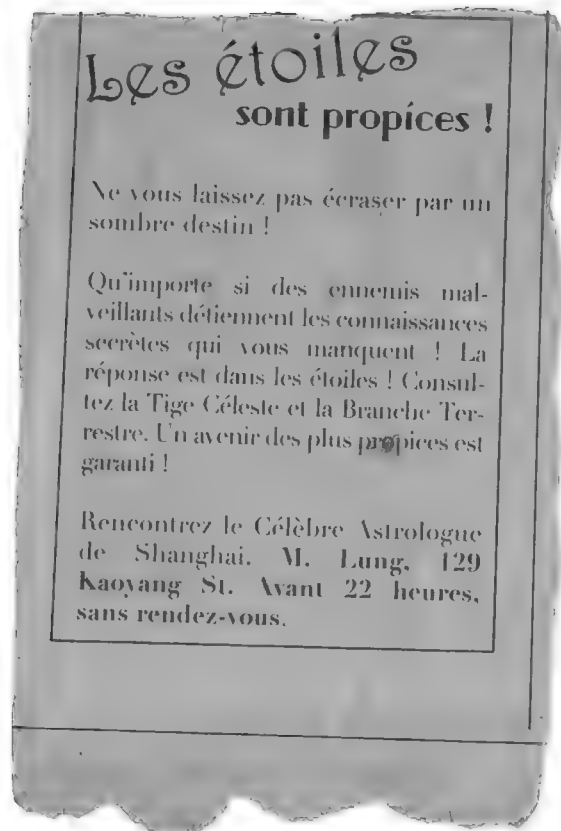
C'est dur pour nous, mais c'est encore plus dur pour les Canadiens, qui se font pilonner jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que de la bouillie. Il pleut à torrents, une pluie mêlée de neige. Vu trois cas de pieds gelés aujourd'hui parmi mes hommes... Vu hier un soldat du 16<sup>e</sup> Austr. sa jambe gauche est bleu-vert à partir du genou. La chair est bizarrement naquée. Il dit qu'il a vu pire. Qu'il ne sent rien. Il y a tant de boue que plusieurs hommes se sont noyés dedans. Les obus ne servent à rien, qu'à rendre le terrain impraticable. Les mitrailleuses et les fusils sont grippés, nous ne savons jamais s'ils ne vont pas éclater.

Je  
suis  
de  
la  
2<sup>e</sup>  
fa  
n.

Même les tanks sont coincés. Pas d'avions. On ne peut jamais se réchauffer, ou se sécher. Il y a toujours la menace des gaz. On ne peut jamais creuser de tranchées assez profondes pour se protéger efficacement : trop de glissements de boue... Et puis on se bat sur de vieux terrains...

Passé un petit cours d'eau aujourd'hui, à moitié obstrué par la glace et par la vase. J'ai baissé les yeux quand mon pied a glissé, et j'ai vu le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort.

# Chapitre chinois



Aide de Jeu SH-04 - Encart publicitaire d'un astrologue

## Ce qu'il faut retenir du témoignage de Jack Brady :

- Brady a raconté toute l'histoire à Jackson Elias
- Carlyle a délibérément détruit l'œil de Lumière et de Ténèbres de la Pyramide Rouge à Dhashôr.
- L'œil de Lumière et de Ténèbres protégeait des serviteurs du Mal.
- Carlyle, Penhew, Huston et Masters ont disparu dans la Pyramide Inclignée pour en ressortir « changés ».
- Les terrassiers ont été sacrifiés à d'ignobles créatures sorties du désert.
- Brady s'enfuit de Nairobi avec Carlyle. Il laisse ce dernier dans un asile à Hong Kong et gagne ensuite Shanghai.
- A Nairobi, Penhew, Huston et Masters ne figuraient pas parmi les victimes du massacre de l'expédition.
- Sir Aubrey Penhew - propriétaire de la Dame Noire - est à Shanghai.



« Je m'appelle Jack Brady. Vous me cherchiez, je crois. Eh bien, j'ai un peu de temps et vous avez quelques questions à me poser. À ce que j'ai compris, vous n'avez jamais pu parler à Jackson Elias. Peu importe, je vais tout vous expliquer et vous pourrez me poser vos questions ensuite. »

« Pour ce que j'en sais, on est tous dans une sale affaire. Plus j'en apprend, plus j'ai la trouille. Quand j'ai vendu la mèche à Jackson Elias, j'espérais que les gens liraient son livre et feraient quelque chose contre ce culte. Désolé que ça se soit mal terminé pour lui - c'était un ami à vous ? Enfin, je l'avais prévenu, et sans rien lui cacher. Je vous préviens donc aussi, les gars : le culte ne plaisante pas. Mais des durs comme vous le savent peut-être déjà. »  
/// (Il rit.)

« Bon, dès le départ, j'avais senti que la négresse de Roger n'amenait rien de bon. C'était vraiment une garce et elle le menait par le bout du nez. Il devait bien se rendre compte aussi qu'elle ne lui apportait rien de bon car plus il la voyait et plus il faisait ces cauchemars de cinglé. Quand il a voulu partir en Égypte, j'ai cru que c'était une bonne chose : il ne la verrait plus et tout redeviendrait normal. C'était un ami et il m'avait sauvé la peau. »

« Au début, j'ai cru que tout irait bien. À Londres, c'était très chouette. C'est au Caire que Roger a recommencé avec ces rêves où il rencontrait un dieu et d'autres foutaises. Mais il ne buvait plus, la fille n'était plus là et les gentlemen qu'avait emmenés Roger se montraient encore plus cinglés que lui. Là, je m'suis dit que le temps se gâtait vraiment. »

« Roger passait tout son temps avec les vieilleries de Faraz Najir et il ne s'arrangeait pas. Il y avait un buste en pierre noire qu'il regardait comme un zombie pendant des heures. Il y avait aussi une carte qu'il étudiait encore et encore, à croire que c'était une jolie pépée. Il a commencé à me raconter qu'il pourrait rencontrer le dieu dès qu'il aurait brisé l'Œil et ouvert le chemin. »

« Ce maudit Docteur Huston aurait dû essayer de le calmer mais, au contraire, il l'encourageait. Alors, au cours de notre première nuit à Dhashūr, Roger s'est faufilé hors du camp et il a escaladé la Pyramide Rouge. Vous n'avez jamais grimpé en haut d'une pyramide ? C'est sacrement raide et Roger filait sur ce tas de roc comme un vrai singe. Jamais un coup d'œil en arrière, jamais une hésitation, c'est là que j'ai compris que le pauvre bougre était complètement fou. Mais je l'ai suivi. » /// (Il rit de nouveau.) /// « J'étais fou moi aussi. »

« Sur les deux premiers tiers de la Pyramide Rouge, il faut escalader d'énormes blocs de pierre les uns après les autres. On dirait que des gamins se sont amusés à empiler à la va-vite des milliers de blocs géants. Les bâtisseurs des pyramides avaient lissé ce chaos d'une jolie couverture bien plane. Mais plus tard les gens ont volé les pierres de la couverture, toute la partie basse en tout cas ; les pierres du sommet étaient trop difficiles à atteindre et elles sont encore là. Mais Roger a aussi franchi ce dernier tiers comme l'éclair. Moi j'étais toujours derrière et j'avais les yeux qui me sortaient de la tête : les prises étaient vraiment rares et je n'avais pas du tout envie de dégringoler toute cette maudite pyramide. »

« Il y a une petite plate-forme au sommet de la pyramide. Quand Roger a été dessus, il a enfilé une espèce de tunique et commencé à faire des bruits bizarres, de vrais piailllements de dingue. Puis il y a eu cette explosion, une belle, avec toutes sortes d'échos bizarres et hurlements, et un grand éclair rouge. J'ai arrêté de bouger pendant un moment pour être sûr que ce soit fini. Et Roger est venu me voir. Il m'a dit : « L'Œil est parti, Jack. Maintenant, nous pouvons devenir des dieux. »

« Bon, ce que disait Roger, je m'en méfiais, vous comprenez, mais à côté de lui, un morceau de pierre avait été arraché et ça semblait tout frais. Lorsque j'y suis retourné le lendemain, le trou s'était rempli, à croire que la pyramide s'était réparée toute seule. Mais en bas de la pyramide, j'ai trouvé un morceau de rocher qui correspondait au trou et qui portait un signe. »  
/// (Brady dessine sommairement un signe mystérieux ; c'est le symbole étrange dessiné en gris clair dans l'angle supérieur droit de ce document.) /// « Maintenant, je sais ce qui s'est passé : la magie du symbole nous protégeait des serviteurs du Mal et Roger l'a délibérément détruit. »

« Deux jours plus tard, toute la bande - Penhew, Roger, Huston et Patty - m'a faussé compagnie. Ils ont disparu dans la Pyramide Inclinée. Certains des boys sont allés les chercher et ils sont ressortis de la pyramide en hurlant qu'elle avait mangé nos éminents scientifiques. Horreur, malheur : tous les terrassiers ont commencé à décamper. Tout le site de fouille s'est retrouvé désert en moins de cinq minutes. Il ne restait plus que moi. Bien sûr, je suis entré dans la pyramide et, comme de juste, il n'y avait plus personne à l'intérieur. J'étais inquiet. »

« Bien plus tard, tous les disparus sont pourtant ressortis de la pyramide. D'après Roger, ils étaient allés en Égypte, la vraie Égypte, celle des Pharaons. Et ce n'était pas la plus insensée de ses élucubrations. Penhew avait rajeuni de cinq ans au moins. Patty et Huston avaient eux aussi changés. Personne ne voulait rien m'expliquer et tout le monde se fichait qu'il soit devenu presque impossible d'engager des terrassiers. »

« Après cela, lorsque je me réveillais la nuit, je les entendais parler dans un jargon à vous donner la chair de poule ; rien que j'ai jamais entendu. Puis, une nuit, Roger m'a dit qu'il allait me montrer quels pouvoirs ils avaient appris. Nous sommes partis dans le désert avec quelques Arabes. Tout le monde vociférait des mots et des chants étranges et Penhew battait le tambour acheté à Najir. Des créatures sont sorties du sol ; elles se sont mises à dévorer les Arabes et Roger et les autres ont éclaté de rire. Je n'ai pas demandé mon reste et j'ai filé en hurlant. Roger m'a retrouvé le lendemain et m'a prévenu qu'il fallait que je change d'attitude. Je savais ce que je devais au gamin, et je ne voulais pas le laisser tomber, mais après ça, j'ai commencé à me creuser sérieusement les méninges. »

« Ensuite nous sommes partis pour le Kenya et Roger m'a mis au parfum pendant le voyage. On avait trouvé un vrai dieu, disait-il, un qui dirigerait la Terre, et nous avec lui puisque nous étions ses élus. Le dieu nous avait choisis pour ouvrir la voie de son retour. Ce qu'il racontait - et ce que j'avais vu - commençait à tenir debout et je l'ai écouté très attentivement. Penhew rajeunissait et se ragaillassait de semaine en semaine. Patty était très malade. On allait quitter Nairobi pour un trou paumé dans la montagne où il n'y avait ni rivière ni chemin de fer ni télégraphe ni police ni personne qui puisse m'aider. J'ai compris que Jack Brady ne vivrait pas très longtemps là-bas et j'ai pris mes dispositions. Pendant notre dernière nuit à Nairobi, j'ai drogué Roger, piqué la caisse (tout le fric était à lui de toute façon), et je nous ai embarqués en douce sur le premier wagon de marchandises en partance pour Mombasa. »

« J'ai appris plus tard que j'avais deviné juste. Les journaux ont dit que beaucoup de gens avaient été tués - mais Penhew, Huston et Patty n'étaient pas du nombre. »

« Enfin, pour nous tout s'est passé sans anicroche - c'est généralement le cas quand on n'est pas difficile et qu'on a les poches pleines. À Mombasa, on a débarqué avant la digue et trouvé un pêcheur qui voulait bien nous emmener à Zanzibar pour quelques dollars. Ensuite on a voyagé sur un caboteur marchand jusqu'à Durban. Là, on a teint nos cheveux et trouvé des vêtements plus convenables avant d'embarquer pour Perth. »

« Dans le train pour Mombasa, Roger avait réussi à dormir et, à son réveil, c'était un autre homme. Coupé de l'influence des autres, il redevenait lui-même, je crois. Je lui ai dit qu'on avait pas mal d'ennuis et qu'il fallait qu'on se cache. Je lui ai rappelé les Arabes tués en Égypte, les histoires de dieu et le reste. Il s'en souvenait tout à fait, mais on aurait dit qu'il n'arrivait pas à trouver cela important. Il comprenait quand même la situation, ceci dit. Mais au bout d'une semaine, ses cauchemars ont repris de plus belle et, là, il a touché le fond. Il commençait à comprendre certaines des choses qu'il avait faites. »

« Quand j'étais dans les Marines, j'étais stationné à Shanghai et je m'étais fait pas mal d'amis là-bas. Mais quand nous avons débarqué à Hong Kong, j'ai compris que Roger n'irait pas plus loin. Il hurlait après les ombres et tout ce qui bougeait. Alors je l'ai installé sur place dans un asile - ce qui a coûté presque tout l'argent qui restait - puis je suis parti pour Shanghai. Roger mis à part, j'étais bien certain de ne jamais revoir aucun des membres de cette maudite expédition. »

« Et j'ai continué de le croire jusqu'au jour où, en observant le port à la jumelle, j'ai vu Sir Aubrey Penhew qui se prélassait sur le pont de la Dame Noire. »



# ~ Comptes 1924/1925 ~

| DATE    | QUANTITÉ | MARCHANDISES                          | N°       | DÉPART  |
|---------|----------|---------------------------------------|----------|---|
| 8/1/24  | 1        | djet d'art (52x31x29 cm)              | 1924539  | -   |
| 12/1/24 | 2        | djets d'art                           | 1924589  | -   |
| 12/1/24 | 1        | écrit                                 | 1924628  | -   |
| 14/1/24 | 1        | djet d'art (2x3 cm)                   | 1924670  | -   |
| 18/1/24 | 1        | djets d'art (5x9 cm)                  | 1924719  | -   |
| 19/1/24 | 1        | djet d'art (11x20 cm)                 | 1924795  | -   |
| 21/1/24 | 1        | djet d'art                            | 1924874  | -   |
| 28/1/24 | 1        | djet d'art (24x7 cm)                  | 1924905  | -   |
| 19/2/24 | 1        | écrit                                 | 1924967  | -   |
| 22/2/24 | 1        | djet d'art (26x14x15 cm)              | 19241009 | -   |
| 3/3/24  | 1        | djet d'art (1x8 cm)                   |          | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                 |
| 7/3/24  | 1        | djet d'art                            | 19241129 | -   |
| 27/3/24 | 1        | djet d'art                            |          | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                 |
| 1/4/24  | 1        | djet d'art (2x1 cm)                   |          | Fondation Penhas, Tottenham Gt rd<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 4/4/24  | 1        | djet d'art (69x14x10 cm)              | 19241353 | -   |
| 4/4/24  | 1        | écrit                                 | 19241417 | -   |
| 15/4/24 | 1        | djet d'art (28x19x7 cm)               |          | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                 |
| 16/4/24 | 1        | djet d'art                            |          | Fondation Penhas, Tottenham Gt rd<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 17/4/24 | 2        | djets d'art                           | 19241590 | -   |
| 21/4/24 | 1        | djet d'art (24x16 cm)                 | 19241668 | -   |
| 24/4/24 | 1        | djet d'art (13x19 cm)                 |          | Fondation Penhas, Tottenham Gt rd<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 12/5/24 | 2        | caisses d'équipements<br>d'extraction | 19241809 | -   |
| 24/5/24 | 1        | djet d'art (85x13x10 cm)              | 19241838 | -   |
| 24/5/24 | 1        | caisse d'équipement minier            | 19241891 | -   |

| ARRIVÉE   | NOTE   |
|---|--|
| Abhia Singh nie. Bassin Kilindini Mombasa - Kenya                             |  |
| Fondation Penhas, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni     | Caisse ouverte - contrôle douanier R.A.S.      |
| Pr. Noberto Cortes, Rua Rivadavia Correia 51, Gamboa, Rio de Janeiro - Brésil | Contacter P. à propos du télégramme            |
| Abhia Singh nie. Bassin Kilindini Mombasa - Kenya                             |  |
| Abhia Singh nie. Bassin Kilindini Mombasa - Kenya                             |  |
| Abhia Singh nie. Bassin Kilindini Mombasa - Kenya                             |  |
| Fondation Penhas, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni     |  |
| Fondation Penhas, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni     |  |
| Yurica Sugahara, 76 Toranomon, Minato-Ku, Tokyo - Japon                       |  |
| Abhia Singh nie. Bassin Kilindini Mombasa - Kenya                             |  |
| -   | Caisse endommagée, marchandise OK              |
| Abhia Singh nie. Bassin Kilindini Mombasa - Kenya                             |  |
| -   |  |
| -   |  |
| Fondation Penhas, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni     |  |
| Pr. Noberto Cortes, Rua Rivadavia Correia 51, Gamboa, Rio de Janeiro - Brésil |  |
| -   |  |
| -   | Débarquer du Vent d'hoire                      |
| Fondation Penhas, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni     | Remettre au Capitaine Torak avant appareillage |
| Fondation Penhas, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni     |  |
| -   |  |
| Magasin Mortimer Wright, Gruncudgerie, Australie                              |  |
| Fondation Penhas, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni     |  |
| Magasin Mortimer Wright, Gruncudgerie, Australie                              | Vu avec Torak                                  |

|         |     |                             |          |   |
|---------|-----|-----------------------------|----------|---|
| 29/5/2+ | 3   | objets d'art (87x83x63 cm)  | 192+1928 | -   |
| 31/5/2+ | 3   | objets d'art                | 192+1980 | -   |
| 3/6/2+  | 1   | objet d'art (1x1 cm)        | 192+20+9 | -   |
| 11/6/2+ | 1   | objet d'art (115x121x69 cm) | 192+2102 | -   |
| 12/6/2+ | 5 2 | objets d'art (2+11 cm)      | 192+2155 | -   |
| 13/6/2+ | 1   | objet d'art (23x7 cm)       | 192+2208 | -   |
| 16/6/2+ | 1   | objet d'art (1x3 cm)        | 192+2259 | -   |
| 20/6/2+ | 2   | objets d'art                | 192+23+7 | -   |
| 21/6/2+ | 1   | objet d'art (1+1+1 cm)      | 192+2402 | -   |
| 23/6/2+ | 1   | objet d'art                 | 192+2478 | -   |
| 24/6/2+ | 1   | objet d'art (17x17 cm)      | 192+2523 | -   |
| 30/6/2+ | 1   | objet d'art (10x16 cm)      | 192+2609 | -   |
| 27/7/2+ | 1   | objet d'art (21x8 cm)       |          | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                     |
| 10/7/2+ | 1   | caisse d'équipement minier  | 192+2699 | -   |
| 14/7/2+ | 1   | objet d'art                 |          | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                     |
| 24/7/2+ | 1   | objet d'art (10x9 cm)       | 192+2782 | -   |
| 24/7/2+ | 1   | objet d'art                 | 192+2856 | -   |
| 19/7/2+ | 1   | objet d'art (18x17 cm)      |          | Fondation Penhax, Tottenham Crt rd<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni    |
| 25/7/2+ | 1   | objet d'art                 | 192+2919 | -   |
| 30/7/2+ | 1   | objet d'art                 |          | Fondation Penhax, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres<br>- Royaume Uni |
| 30/7/2+ | 1   | Objet d'art                 |          | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                     |
| 1/8/2+  | 1   | objet d'art (17x1+1 cm)     | 192+297+ | -   |
| 2/8/2+  | 3   | objets d'art (3x1 cm)       |          | Abja Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya                          |
| 21/8/2+ | 1   | objet d'art                 | 192+3099 | -   |
| 23/8/2+ | 1   | caisse d'équipement minier  | 192+3185 | -   |

Fondation Penhax Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni

Abhia Singh nie, Baasin Kilindini Mombasa - Kenya

Abhia Singh nie, Baasin Kilindini Mombasa - Kenya

Abhia Singh nie, Baasin Kilindini Mombasa - Kenya

Magasin Mortimer Wraght, Guncudgerie, Australie

Fondation Penhax Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni

Fondation Penhax Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni

Fondation Penhax Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni

Abhia Singh nie, Baasin Kilindini Mombasa - Kenya

Marchandise endommagée

Fondation Penhax Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni

Abhia Singh nie, Baasin Kilindini Mombasa - Kenya

Magasin Mortimer Wraght, Guncudgerie, Australie

-

Magasin Mortimer Wraght, Guncudgerie, Australie

-

Marchandise légèrement endommagée

Abhia Singh nie, Baasin Kilindini Mombasa - Kenya

Fondation Penhax Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni

-

Sir Clifford, Sheffield, 22 60 Parate Road,

Nax Plymouth - Nouvelle Zelande

-

M. Torak livrera l'objet en caud à  
entrepôt rive Nord

-

Un objet cassé pendant transport voir avec  
S.

Fondation Penhax Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni

Exiger voyage dans cabine de M. Torak

-

Fondation Penhax Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni

Magasin Mortimer Wraght, Guncudgerie, Australie

|          |   |                                     |          |  |
|----------|---|-------------------------------------|----------|--|
| 6/9/24   | 1 | djet d'art                          | 19243192 | -  |
| 6/9/24   | 1 | djet d'art (183 cm)                 | 19243213 | -  |
| 16/9/24  | 2 | djets d'art (84x40x39 cm)           | 19243225 | -  |
| 1/10/24  | 2 | djets d'art                         |          | Foundation Penhax, Tottenham Crt rd.<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 4/10/24  | 1 | djet d'art (26x26x35 cm)            | 19243397 | -  |
| 24/10/24 | 1 | écrit (12x8 cm)                     |          | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                    |
| 20/10/24 | 1 | djet d'art (17x18 cm)               | 19243459 | -  |
| 20/11/24 | 1 | djet d'art                          | 19243617 | -  |
| 20/11/24 | 1 | caisse d'équipement<br>d'extraction | 19243673 | -  |
| 22/11/24 | 2 | djets d'art (3x1 cm)                | 19243728 | -  |
| 26/11/24 | 3 | écrits (12x15 cm)                   |          | Foundation Penhax, Tottenham Crt rd.<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 28/11/24 | 1 | djet d'art (1x3 cm)                 | 19243822 | -  |
| 2/12/24  | 1 | djet d'art (17x15 cm)               | 19243887 | -  |
| 8/12/24  | 1 | écrit                               |          | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                    |
| 9/12/24  | 3 | écrits                              | 19244003 | -  |
| 10/12/24 | 1 | djet d'art                          | 19244079 | -  |
| 27/12/24 | 2 | djets d'art (69x32x34 cm)           |          | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                    |
| 31/12/24 | 1 | caisse d'équipement minier          | 19244226 | -  |
| 5/1/25   | 1 | djet d'art (15x7 cm)                | 1925380  | -  |
| 12/1/25  | 2 | écrits (23x5 cm)                    |          | Foundation Penhax, Tottenham Crt rd.<br>Bloomsbury Londres - Royaume Uni |
| 15/1/25  | 1 | djet d'art                          | 19251581 | -  |
|          | 1 | djet d'art                          |          | Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor<br>Australie         |
|          | 3 | djet d'art                          |          | Abia Singh nje, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya                         |

Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte

Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte

Magasin Mortimer Wright, Guncudgerie, Australie

Abhis Singh nie, Baxin Kilindini Mombasa - Kenya

Fondation Penhax, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni

Abhis Singh nie, Baxin Kilindini Mombasa - Kenya

Magasin Mortimer Wright, Guncudgerie, Australie

Abhis Singh nie, Baxin Kilindini Mombasa - Kenya

Fondation Penhax, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni

Magasin Mortimer Wright, Guncudgerie, Australie

Yuriga Sugahara, 76 Toranomon, Minatoku, Tokyo - Japon

Fondation Penhax, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni

Magasin Mortimer Wright, Guncudgerie, Australie

Abhis Singh nie, Baxin Kilindini Mombasa - Kenya

Abhis Singh nie, Baxin Kilindini Mombasa - Kenya

Végétal taillé

Marchandise légèrement endommagée

Très précieux,  
Stanford les récupère sur Vt

A charger sur Vt.

Fragile

Vu avec Stanford

|   |                           |   |
|---|---------------------------|---|
| 1 | objet d'art               | Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor<br>Australie          |
| 1 | objet d'art               | Fondation Penhas, Tottenham Cdt rd. - Bloomsbury Londres<br>- Rgarume Uni |
| 1 | objet d'art (3x3 cm)      | Fondation Penhas, Tottenham Cdt rd.<br>Bloomsbury Londres - Rgarume Uni   |
| 3 | objets d'art (11x9x15 cm) | Fondation Penhas, Tottenham Cdt rd. - Bloomsbury Londres<br>- Rgarume Uni |
| 1 | objet d'art (38x27x35 cm) | Fondation Penhas, Tottenham Cdt rd.<br>Bloomsbury Londres - Rgarume Uni   |
| 1 | objet d'art               | -   |
| 1 | objet d'art               | Abia Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya                          |
| 1 | objet d'art               | Fondation Penhas, Tottenham Cdt rd.<br>Bloomsbury Londres - Rgarume Uni   |
| 2 | écrits (22x12 cm)         | Abia Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya                          |
| 1 | objet d'art (60x21 cm)    | -   |
| 1 | objet d'art               | -   |
| 1 | objet d'art (118x62x5 cm) | -   |
| 1 | écrit (22x12 cm)          | Abia Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya                          |
| 1 | objet d'art               | -   |
| 2 | objets d'art (3x3 cm)     | -   |
| 2 | objets d'art              | Abia Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya                          |
| 1 | objets d'art (broche)     | Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte                                     |

Ho-fong-Import, 15 Kagang st. Shanghai - Chine

Abia Singhi nye, Bessin Kilindini Mombasa - Kenya

Abia Singh ne Bassin Kilindini Mombasa - Kenya

Abia - Singhi nje, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya

Ahja Singh nie. Baasin Kilindini Mombasa - Kenya

Ho-fong Imp. 25 Kagang st. Shanghai - Chine



Salut Pharon des Ténèbres, Salut Myaklathap, Ethuklu ghtagn, Myaklathap th' ga, shamash, shamash, Myaklathap th' ga, Ethuklu ghtagn !

13 juin 1921 : J'entame enfin la tâche qui m'est assignée par mon seigneur et maître le Pharon Noir. Il m'a donné mes sœurs, il m'a donné l'Égypte et je le paierai de ses glorieuses en lui donnant le monde des hommes. Le pouvoir, la beauté, nul ne peut apprécier ce qu'il n'a pas connu. Je connais le pouvoir et la beauté, la beauté d'une rue entièrement voisée à mon seigneur...

30 août 1921 : Hurston a enfin envoyé les plans. Complexes et fascinants. Il faudra un certain temps pour les comprendre et commencer la construction. On m'a promis la connaissance nécessaire et ma foi est grande...

7 septembre 1921 : Les premiers chargements sont arrivés. Nous sommes tous satisfaits. Les Profondeurs nous ont rejointes. Le travail commence.

15 janvier 1922 : La première phase est achevée. Les chargements se succèdent plus rapidement maintenant. Il me faudra bientôt commencer le travail sur la tête explosive.

8 avril 1923 : Les bases sont en place, mais il nous faut plus de connaissance. Hurston nous est précieux. Je m'aurai jamais été possible...

4 octobre 1923 : Le travail sur le système de guidage est arrêté. Hurston doit attendre un niveau plus profond et cela prendra du temps. Notre Maître a promis de l'aider en envoyant un membre de la Grande Race. Comme j'ai hâte de parler à l'un d'entre eux...

19 janvier 1924 : Le travail a repris dans la joie. Le jour est proche...

29 septembre 1924 : Le missile est terminé mais l'œuvre me déconcerte. Je dois prêter aide et conseil. No Fong m'avertit que quelque un connaît nos plans. Ce misérable Carlyle est-il toujours vivant ? Notre Maître dit : guess-t-it m'en parler ?

11 janvier 1925 : Tout est prêt. Nous n'attendons plus que le Grand Jour, l'Heure de L'ouverture du Grand Portail. Nul ne peut s'opposer à Sa volonté. Myaklathap th' ga, Ethuklu ghtagn !

## Le Club des navigateurs partiellement détruit

Le Club des Navigateurs s'est en partie effondré la nuit dernière. La façade sur le fleuve a subi d'importants dégâts, « plus de 8 000€ » selon les assureurs.

Il semble qu'aucune victime n'est à déplorer.

Selon un avis d'expert non confirmé, des infiltrations auraient miné la partie du quai où se dresse le célèbre club et provoqué son effondrement.

Des ivrognes rassemblés sur la berge jurent avoir vu d'étranges créatures émerger du fleuve juste avant la catastrophe. Leurs spéculations ont entrecoupé le dangereux travail de dégage-ment des décombres d'un moment de détente bienvenu.

*Courrier de Shanghai*

Aide de Jeu SH-05 - Brève du Courrier de Shanghai

## Incendie sur Ching-ling Road

Trois moines ont péri dans l'incendie d'un pavillon du Jardin des Nuages Pourpres d'Automne. Un brasero renversé serait à l'origine du sinistre.

Les victimes n'ont pas encore été officiellement identifiées, mais nous savons de source sûre qu'il s'agit de trois érudits respectés du Tang, des Cinq Dynasties et de la littérature Sung, une énorme perte pour la culture chinoise.

Des témoins oculaires ont indiqué que ce feu nocturne a littéralement bondi d'un premier pavillon en flammes vers un second où les moines s'étaient réfugiés. « Un nuage de feu volait derrière eux », précise Liu Chen-dai, un résident de Brillant Poppy Lane.

On a vu un Européen quitter le jardin pendant l'incendie. La police requiert respectueusement son aide pour l'enquête à venir.

Deux Américains accompagnent Sir Aubrey : le jeune financier Roger Carlyle ainsi que le médecin Robert Huston.

Le groupe s'enfoncera demain dans les terres pour un safari dans le régime de Nairobi.

*Courrier de Shanghai*

Aide de Jeu SH-06 - Incendie sur Ching-ling Road - Courrier de Shanghai

## Meurtres sur Lantern Street

La police nous informe que deux meurtres ont eu lieu au 88, Lantern Street, « après minuit » la nuit dernière. Les victimes ont été identifiées : Miss Re-parita Wong, résidant à cette adresse, et M. Chin Hsi-chou, dont l'adresse est encore inconnue à l'heure où nous met-tons sous presse.

L'inspecteur de police Chong souligne la violence exceptionnelle de ces meurtres. Il adresse un appel à renseignements à tous ceux qui connaissent Miss Wong ou M. Chin.

Même les habitants de Lantern Street, qui ne sont pourtant pas réputés pour leur sensibilité, ont été choqués par la cruauté de ces assassinats. Une des témoins était si perturbée qu'elle a décrit le tueur comme une chauve-souris géante.

*Courrier de Shanghai*

Aide de Jeu SH-07 - Meurtres sur Lantern Street - Courrier de Shanghai

Min, mon ami,

Je dois disparaître pour terminer  
le travail. Prépare tes sincères ;  
nous partons bientôt.

Te contacterai selon la procédure  
habituelle.

Aide de Jeu SH-08 - Quelques mots griffonnés

« De tous les signes qui gardent efficacement des invocations du Dieu Sombre, le plus puissant s'appelle l'Œil de Lumière et de Ténèbres. Inscrit dans la substance d'un lieu élevé, près des places hautes par le Mal mais à mains de trente lis de celles-ci, ce signe repousse les forces malignantes tant qu'il existe. L'Œil doit être créé l'après-midi précédant un lever de pleine lune. Au lever de la lune, le sang de l'ignorance doit emplir la pupille de l'Œil et l'emplir encore à chaque battement de tambour jusqu'au coucher de la lune. Quand le premier sang est donné, chantez les mots 'sa-ma, sa-ma, té-yo, sa-ma' et continuez jusqu'à ce que la lune se couche. Lorsque la lune se lève à nouveau, l'Œil s'ouvre pour garder et protéger. Rassemblez les amis du Bien pour cette œuvre de sagesse car un trop petit nombre ne peut qu'échouer. »

L'Œil ineffable doit être façonné dans une des substances dures qui offrent la nature.

L'incomparable lumière de l'Œil merveilleux transcende la souillure si toutes les présences mauvaises ont été détruites ou chassées.

Celui qui s'abord chantera doit être capable de crier le don du Signe des Anciens.

L'Œil merveilleux ne doit pas s'éclaircir là où résident les créatures ou entités maléfiques.

Un seul Œil incorruptible peut garder un lieu.

Le sang dans la pupille de l'Œil rédempteur doit être frais.

Tous ceux qui chantent doivent haïr le mal.

- Chou Tek

# CTHULHU

L'Appel de

6<sup>E</sup> ÉDITION FRANÇAISE

## Les Masques de Nyarlathotep

Errata

# Tableau des pistes et indices chinois

Annule et remplace le tableau pages 34 et 35 du livret 7 - Chapitre chinois

## Références ADJ

## Origine

### Pistes et indices new-yorkais

ADJ-NY-03 Boîte d'allumettes  
ADJ-NY-04 Photographie d'un yacht (la Dame en Noir)  
ADJ-NY-11 Notes écrites par Jackson Elias à Nairobi  
Entretien J. Kensington

Chambre 410  
Chambre 410  
J. Kensington  
J. Kensington

### Pistes et indices anglais

Caisses de transport (statuettes de bronze, Cthulhu Bleu)  
Entrepôt de Chabout  
ADJ-LO-02 Extrait du registre de Gavigan

Fondation Penhew  
Cargo Vent d'Ivoire  
Maison Misr

### Pistes et indices égyptiens

ADJ-CA-04 Reçu anonyme glissé dans le registre d'expédition (lettre «AP»)  
ADJ-CA-05 Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti  
Pyramide Inclinée : la carte Hémisphérique

Demeure d'Omar Shakti  
Demeure d'Omar Shakti  
Pyramide Inclinée

### Pistes et indices kényans

ADJ-KE-01 Extrait du registre d'Aha Singh  
ADJ-KE-02 Registre de Tandoor Singh (Nairobi)  
Entretien Nails Nelson

-  
Aha Singh (Mombasa)  
Chez Tandoor Singh (Nairobi)  
Nails Nelson

### Pistes et indices australiens

ADJ-AU-02 Extrait du livre de comptes de la Compagnie Randolph  
Dieux de la Réalité  
ADJ-AU-08 Lettre de Penhew

-  
Cie Maritime Randolph (Darwin / Port Hedland)  
Manuscrit Huston  
Bureau de Huston

### Pistes et indices chinois

Bar du Tigre Trébuchant  
Entretien Fergus Chum  
Surveillance Ho Fong  
ADJ-SH-01 Extrait des registres du Ho Fong

-  
Chambre 410  
Bar du Tigre Trébuchant  
Ho Fong  
Ho Fong Import

### Demeure de Ho Fong

Entrepôt de Ho Fong Import  
Poste centrale, facteur de l'entrepôt de Ho Fong  
Entretien Choi Mei-ling

Demeure Ho Fong  
Ho Fong Import  
Poste centrale, Ho Fong Import  
Choi Mei-ling

### ADJ-SH-02 Témoignage de Jack Brady

Brady, McChum, Hsien

### Dame Noire, Vent d'Ivoire

ADJ-SH-03 Éléments pertinents du journal de Sir Aubrey Penhew  
ADJ-SH-04 L'étrange encart publicitaire d'un astrologue  
ADJ-SH-05 Le Club des Navigateurs Partiellement Détruit  
ADJ-SH-06 Incendie sur Chin-lang Road  
ADJ-SH-07 Meurtres sur Lantern Street, « chauve-souris géante »  
ADJ-SH-08 Quelques mots griffonnés  
ADJ-SH-09 Passage concernant l'Œil de Lumière et de Ténèbres  
Visite, questions, aide à la traduction

Capitainerie  
Île du Dragon Gris  
Presse  
Presse  
Presse  
Presse  
Chine Nouvelle  
Sept Livres Cryptiques de Hsan  
Musée de Shanghai

### Entretien Mu Hsien

Mu Hsien

### Entretien Chu Mi

Chu Mi

### Entretien Isoge Taro

Bar du Tigre Trébuchant

### Agents de Lin Tang-yu

Bar du Tigre Trébuchant

### Entretien Lin Tang-yu

Lin Tang-yu

### Entretien M. Lung

M. Lung



## Mène à...

## Importance

|   |            |
|---|------------|
| Bar du Tigre Trébuchant   | Haute      |
| Navire, la Dame Noire   | Haute      |
| Jack Brady, à Hong Kong   | Haute      |
| Télégramme d'Elias, de Hong Kong  | Secondaire |
| Ho Fong, Shanghai   | Secondaire |
| Livraisons à Ho Fong Import, Shanghai via le Vent d'Ivoire  | Secondaire |
| Nombreuses livraisons à Ho Fong Import, Chabout, Vent d'Ivoire  | Haute      |
| Scarabée, Ho Fong, Aubrey Penhew  | Haute      |
| Artefacts égyptiens envoyés à Ho Fong Import, Vent d'Ivoire   | Haute      |
| Chine Orientale   | Haute      |
| Livraisons à Ho Fong Import   | Haute      |
| Livraisons à Ho Fong Import   | Secondaire |
| Jack Brady, à Hong Kong   | Secondaire |
| Livraisons à Ho Fong Import   | Haute      |
| Île du Dragon Gris  | Haute      |
| Aubrey Penhew   | Haute      |
| Fergus Chum   | Haute      |
| Jack Brady, Ho Fong et l'Ordre de la Femme Boursouflée, Île du Dragon Gris, Dame Noire  | Haute      |
| Domicile, entrepôt Ho Fong Import, yacht  | Haute      |
| Londres : Fondation Penhew, Vent d'Ivoire ; Égypte : Livraisons à Omar Shakti ;<br>Kenya : Livraisons à Ahja Singh (Mombasa) ; Australie : Équipement minier de Mortimer Wycroft (Cuncudgerie) ;<br>Shanghai : Chabout, Vent d'Ivoire | Haute      |
| Carl Stanford, La Femme Boursouflée, Choi Mei-ling  | Secondaire |
| Fusée de Sir Aubrey Penhew et des adresses suspectes  | Haute      |
| Courrier adressé à Alfred Penhurst, à bord de la Dame Noire mais adressé au bon soin de Ho Fong Import  | Secondaire |
| Mu Hsien, cache de Jack Brady   | Secondaire |
| Shanghai : Rôle de l'expédition Carlyle, Sir Aubrey, ouverture du portail,<br>Mei-ling, Ho Fong etc. ; Australie ; Huston en Australie  | Haute      |
| Île du Dragon Gris, Capitaine J. Savoyard, Ho Fong Import   | Secondaire |
| Ouverture du portail  | Haute      |
| M. Lung sur Kaoyang Street  | Facultatif |
| Influence du Mythe, Jack Brady  | Facultatif |
| Jack Brady  | Facultatif |
| Choi Mei-ling, Jack Brady   | Facultatif |
| Chu Mi, projet de Brady   | Secondaire |
| Explications sur l'Œil de Lumière et de Ténèbres  | Facultatif |
| Mu Hsien  | Haute      |
| Chu Min, Jack Brady, Ordre de la Femme Boursouflée  | Haute      |
| Entrepôt d'Action Sincère, projets et localisation de Brady   | Haute      |
| Informations diverses, Chine Nouvelle, Jack Brady, aide de la Marine Impériale Japonaise  | Secondaire |
| Cherchent Jack Brady et son ouvrage du Mythe ; entretien éventuel avec M. Lin   | Secondaire |
| Nyarlathep, Femme Boursouflée, Île du Dragon Gris, Ho Fong, Carl Stanford, puissante arme secrète, Jack Brady en vie  | Secondaire |
| L'Armoire à Démons de Mister Lung   | Facultatif |

# Annexes

Annule et remplace l'aide de jeu NY-24 dans le Livret 2 - chapitre américain page 59 et dans le Livret 8 - annexes et documents à distribuer.

## Double meurtre pour Sacrifice !

Ce matin, la police a retrouvé deux corps flottant sur les rives de l'Hudson. L'homme blanc et la femme noire n'ont pu être identifiés en raison des dégâts causés par l'eau. Leur mort est estimée à près de deux jours.

Seule certitude, Ô combien macabre, tous deux sont des victimes de Sacrifice : les symboles sataniques gravés sur leurs fronts ne laissent aucun doute.

Vous invitons les habitants à signaler toute disparition suspecte.

*New York Pillar/Riposte,  
16 Juin 1924*

# Manuel de campagne de la Theron Marks Society

Une compilation d'André Stalin

## A propos de l'auteur

André Stalin est né en 1900 à Saint Petersbourg et est le fils dépossédé d'un membre de la petite noblesse russe. Il fut officier dans la cavalerie et combattit aux côtés des Russes blancs lors de la guerre civile. Il se rendit à Boston après la révolution et se lia d'amitié avec Theron Marks, et voyagea à de nombreuses reprises en Europe, Amérique du Sud, Moyen-Orient et, si l'on en croit ses mémoires, dans bien d'autres lieux plus mystérieux encore. Ce manuscrit a été retrouvé parmi ses affaires après sa mort en 1925. Les causes de son décès n'ont pas encore été découvertes.

Prospero Press



## Avant-propos

On sait peu de chose sur Theron Marks avant son apparition à Arkham dans le Massachusetts au début des années 1920 ; en quelques années à peine, avec l'aide de quelques compagnons de confiance, cet homme fit d'un groupe d'investigateurs de l'occulte peu impliqués et sans grandes ressources une organisation pouvant s'enorgueillir de la présence de chasseurs du Mythe tels que Joshua Leng (mort en 1923); Jonathan Harker Jr. (mort en 1923), Ambrose Hunt (mort en 1923), Virgil Hector Hades (mort en 1924), August Rath (mort en 1924), Dmitri Katliya (mort en 1924) et Frank Glup (mort en 1924).

Nous combattîmes ensemble au cours des Années 20, guidés par Theron lui-même et sous l'égide de la Theron Marks Society, pourchassant et exterminant les phénomènes cthulhoïdes quel que soit l'endroit où ils se trouvaient. La plupart des membres d'origine de la société ont été tués ou ont pris leur retraite à la Maison de repos Theron Marks pour investigateurs à faible santé mentale. En dépit de ces pertes, la société continue d'œuvrer aujourd'hui, car il est indispensable de rester sur le qui-vive vis-à-vis de ceux qui voudraient nous détruire et prendre possession de notre monde.

En transmettant la sagesse de Theron Marks, mon but est d'offrir des informations aux investigateurs œuvrant dans un même esprit, et de leur apporter des stratégies pouvant les aider à faire la différence entre une enquête bénéfique et la mort ou la folie. Le Manuel de campagne de Theron Marks contient des observations pratiques et des conseils utiles concernant les armes, le personnel, l'équipement, les procédures d'investigation standards ainsi que des tactiques pouvant convenir à toutes ces situations auxquelles les investigateurs de l'inconnu peuvent être confrontés.

Joyeuse chasse,  
Andre Stalin  
Arkham, 1924

# Stratégie

« Fuyez, pauvres fous, fuyez ! »

- Theron Marks

Une enquête portant sur un phénomène cthulhoïde nécessite une approche en deux temps : tout d'abord, une investigation portant sur l'environnement du phénomène (une phase de recherche d'informations) ; ensuite, une recherche principale sur la cible. Il est indispensable de trouver le plus grand nombre d'informations possibles sur un phénomène avant de l'affronter. La méthode usuelle de Theron Mark était de diviser l'équipe : avec Frank Glup ou August Rath, je me voyais généralement confier la mission de couvrir toutes les bibliothèques, archives municipales ou journalistiques, témoins et autres lieux et personnes où des informations générales pouvaient être débusquées. Ce n'était qu'une fois l'environnement soigneusement épluché qu'une visite sécurisée sur le lieu même de la menace cthulhoïde pouvait être envisagée. Une fois sur site, il restait cependant nécessaire de continuer d'examiner les alentours à la recherche d'indices. Une analyse plus détaillée des procédures permettant de mener une investigation solide sur l'environnement se trouve un peu plus loin, dans la section appelée « Procédures d'investigation ».

Une fois arrivé sur les lieux de l'activité cthulhoïde, la mission principale est de rester en vie et sain d'esprit. Dès lors que cet objectif reste assuré, les investigateurs doivent comprendre aussi rapidement et prudemment que possible la nature du phénomène. Pour y arriver, il est généralement nécessaire de triompher de menaces et d'obstacles de nature moins dangereuse. D'après mon expérience, les créatures humanoïdes provenant des profondeurs et les adorateurs humains sont souvent les gardiens d'informations secrètes ou de menaces de plus grande ampleur. Les investigateurs doivent souvent survivre à des combats contre ces menaces secondaires pour pouvoir apprendre le secret du véritable danger. La section intitulée « Procédures tactiques » traite en détail des méthodes permettant de gérer de telles menaces.

Une fois pénétré le cœur (ou un autre organe) du phénomène et une fois confrontés à ce dernier, les investigateurs doivent faire un choix entre attaquer, ou bien fuir si l'horreur est trop terrible pour pouvoir être affrontée sans y perdre la vie et la santé mentale. L'attaque est recommandée si les investigateurs ont la puissance nécessaire pour vaincre l'opposition et accomplir leur objectif (que ce dernier soit de triompher de la chose blasphématoire ou de découvrir des informations). Dans tous les cas, notre expérience montre qu'il est souvent indispensable d'envisager qu'à la fin d'une mission au moins un membre de l'équipe d'investigation ait perdu la vie ou la santé mentale (ou pire). L'existence d'un investigateur est souvent courte, mais toujours excitante.

Connaissiez votre ennemi. Trouvez le plus d'informations possible sur les divinités impies et leurs séides. Une excellente source se trouve être les écrits de l'auteur contemporain Howard Phillips Lovecraft. Ses rapports concernant les activités cthulhoïdes, habilement déguisés sous forme de fictions, contiennent quantité de données importantes sur Cthulhu et bien d'autres horreurs.

Un investigateur bien préparé s'arme de bons amis, d'un équipement adéquat et d'une solide paire de chaussures de course.



## Personnel

« Frank Glup était un des meilleurs tueurs de sa génération. La liste de ses meurtres se lit comme un index du Necronomicon. »  
- Theron Marks

Lorsque Theron Marks m'engagea pour la première fois pour enquêter sur les activités cthulhoïdes, ses équipes étaient essentiellement formées d'individus plutôt polyvalents. Notre expérience augmentant nous découvrîmes que les équipes connaissant le plus de succès étaient celles comprenant des spécialistes aidés de « remplaçants » (des investigateurs non-actifs étudiant afin de pouvoir plus tard participer de façon plus directe). Aujourd'hui, la société possède toute une « réserve » (façon de parler) d'investigateurs dans laquelle puiser.

Le groupe de terrain idéal est composé d'un spécialiste des langues/d'un magicien, d'un expert en démolition/d'un tireur, d'un mécanicien/d'un deuxième amateur d'armes et d'un docteur/d'un académicien/d'un spécialiste de la communication. Vous trouverez ci-dessous diverses suggestions, basées sur notre expérience et réparties selon les catégories d'expertise que toute équipe d'investigateur devrait intégrer sous une combinaison ou une autre :

Combattants : le but de toute investigation devrait être de découvrir des informations, des livres, des objets, des lettres et des machinations pouvant ensuite être utilisés pour arrêter les noires divinités et les humains qui les aident. Hélas, la plupart de ces informations, livres et autres sont bien gardés. La tâche d'un combattant ou d'un tacticien est de permettre à ses compagnons d'atteindre leur objectif et de s'en sortir avec ce qu'ils étaient venus chercher. En général, les ex-militaires constituent les meilleures recrues potentielles pour ce genre de travail en raison de leur expérience des armes, des outils de destruction et de la stratégie. Avec une bonne couverture et des relations bien placées, un tacticien pourrait même réussir à fournir aux autorités une raison plausible au fait que son groupe se promène armé jusqu'aux dents d'engins automatiques et d'explosifs. Prenez des combattants dotés d'une santé mentale exceptionnelle - ils en auront besoin. L'homme possédant toutes les armes est la dernière personne dans un groupe d'investigateurs que vous voulez voir devenir enragé.

Spécialistes des langues : toute équipe a besoin d'une personne comprenant le latin, l'arabe et les hiéroglyphes égyptiens. Il sera également nécessaire que quelqu'un parle des langues européennes modernes telles que l'allemand, le français, l'italien et l'espagnol. Les autres langues sont utilisées suffisamment rarement pour qu'une visite à l'université suffise à obtenir une traduction correcte - à moins que l'équipe n'ait l'intention de se rendre dans le pays où cette langue est parlée. Si possible, une équipe devrait comporter des membres de nationalités différentes, augmentant ainsi les capacités langagières de l'ensemble du groupe. En fonction des périodes, la Theron Marks Society a intégré des membres d'origine américaine, anglaise, écossaise, irlandaise, chinoise, russe, indienne, française, allemande et espagnole.

Spécialistes de la communication : il est important d'avoir un équipier charismatique sachant comment mener une conversation. Il est en effet souvent nécessaire d'apaiser les inquiétudes des autorités locales ou de gagner la confiance d'informateurs craintifs ou réticents. Un académicien doté de ces compétences constitue une bonne combinaison, son statut social et sa position

*Chaque équipier devrait savoir ce qu'il est censé faire dans chaque situation. Parlez-en entre vous.*

*§ grec !*



dans la société lui apportant une certaine légitimité dans sa fonction de rassembleur d'informations.

Académiciens : une équipe de valeur a besoin de quelqu'un versé dans des champs de connaissances différents des arts du langage. Celui-ci devrait également être un chercheur de talent. Par ordre de préférence, recherchez des investigateurs spécialisés en archéologie, sciences médicales, occultisme, astronomie, géologie et zoologie. Les académiciens ont d'avantage besoin d'être intelligents que sains d'esprit.

Magiciens : toute équipe d'investigation devrait avoir désigné un magicien ainsi qu'un remplaçant. La plupart des sortilèges étant écrits dans une langue étrangère ou ancienne, c'est généralement au spécialiste des langues ou à un investigateur bilingue de faire usage des sources magiques trouvées par l'équipe. Les groupes d'investigation devraient toujours avoir un remplaçant dans ce domaine ; les magiciens obtiennent souvent leur connaissance au prix de leur santé mentale, et tendent à devenir fou au moment le plus inapproprié. Le taux de remplacement est élevé dans cette catégorie.

Experts en démolition : pour utiliser de la dynamite, une équipe se doit d'avoir un expert en démolition. Gunter Dammerung, un de nos anciens camarades, s'est vu réduire en petits morceaux de façon fort inappropriée dans les collines près de Drovostna, en Hongrie, parce que son groupe n'avait pas correctement rangé la dynamite qu'il transportait en charrette jusqu'au château Liubia. Un véritable expert en démolition est également plus susceptible d'obtenir un permis permettant de détenir et d'utiliser des explosifs en toute légalité. Essayez de recruter d'anciens soldats du génie ou des personnes ayant travaillé dans des mines ou sur des chantiers. *Il devrait aussi s'entraîner au lancer !*

*Et quelqu'un  
d'assez  
physique &  
ayant peut-être  
une spécialité  
comme le  
pilotage ou la  
navigation*

Les mécaniciens : ne sous-estimez jamais la valeur d'un bon bricoleur. Un mécanicien peut conduire des véhicules, ouvrir des portes, crocheter des serrures, réparer des charnières ou bien des armes, improviser des gadgets, retaper des livres en sale état, manipuler un treuil, utiliser des engins lourds ou inhabituels et faire bien d'autres choses encore pouvant vous sauver la mise un jour de déveine. Si votre mécanicien a un dos solide et peut porter à lui seul tout l'équipement du groupe, c'est encore mieux.

Bienfaiteurs : un élément ayant grandement contribué au succès de la Theron Mark Society est son indépendance financière. Tous les biens récupérés par les équipes deviennent la propriété de la société (après avoir bien sûr été soigneusement mis en règles par les comptables du groupe) et ses membres la mentionnent fréquemment dans leur testament. Cela soulage les investigateurs de la Theron Marks Society de la nécessité de trouver un emploi parallèle, du moins tant qu'il reste de l'argent dans les caisses. Un groupe d'investigation ne comprenant pas de membre influent devrait se mettre en quête de riches dilettantes.

Remplaçants : toute équipe devrait entraîner des remplaçants. Ces derniers sont en fait de nouvelles recrues qui ne sont pas envoyées sur le terrain et restent au quartier général de l'équipe pour y étudier les livres et affûter leurs compétences. La période de formation d'un remplaçant peut durer quelques mois si le taux de remplacement des investigateurs actifs est suffisamment bas. Cette réserve de sang frais (pour ainsi dire) aide à maintenir une certaine continuité dans les enquêtes en cours. Une telle prudence permet de s'assurer qu'en dépit d'un nombre élevé de morts et de fous chez les investigateurs à temps plein, une équipe complète puisse toujours être mise sur pieds.

*Mais n'oubliez pas  
Maïpe et M. Edwin !*



Archivistes : un membre de l'équipe devrait être nommé à ce poste. L'archiviste tient un journal de bord complet décrivant les activités de l'équipe, décrivant les divers indices et informations glanés à partir des découvertes faites sur le terrain. Cette tâche peut être attribuée par rotation. L'archiviste sert également de bibliothécaire vis-à-vis des livres de l'équipe, gardant une trace des ouvrages possédés par chaque investigateur, des personnes les ayant lus, et de ceux devenus fous au passage.

Membres d'une fratrie alliée : l'appartenance à une sorte de fratrie influente (et pouvant être qualifiée de bienveillante) a plus d'une fois sauvé la mise à un membre de la Theron Marks Society. Lors d'une investigation, mon groupe tomba sur une jarre contenant les restes morts de Benjamin Franklin, juste à côté d'un sortilège de réanimation. Nous fîmes ainsi revenir le célèbre défunt, lequel se révéla naturellement pour le moins perturbé, quelque peu effrayé par notre allure, et tout sauf enclin à nous faire confiance. Du moins jusqu'à ce que Theron, qui était Maçon du sixième degré, fasse passer la poignée de main secrète au malheureux. Avec ce simple geste, notre leader gagna la confiance de Franklin « à jamais ».

Photographes : un excellent moyen de conserver des indices pour de futurs examens est la photographie. Un équipier en ayant fait son hobby est un atout à ne pas négliger, surtout si cette personne sait également comment développer ses prises et emporte avec elle un nombre impressionnant de produits lui permettant de le faire. Le photographe de l'équipe devrait garder son appareil prêt plutôt qu'une arme. Il existe un certain risque pour le corps et l'esprit lorsque l'on photographie des manifestations cthulhoïdes, un vrai reporter cherchant à bien exposer la pellicule et finissant souvent par bien exposer sa propre personne. Quoi qu'il en soit, la présence d'un photographe dans une équipe offre une véritable opportunité pour rassembler des informations rapidement ou discrètement dans le but d'effectuer une étude approfondie une fois en sécurité.

## L'équipement

« La santé mentale est un fusil à canon scié »  
- Frank Glup

Sans l'ombre d'un doute, l'une des plus importantes pièces d'équipement d'un investigateur de l'étrange reste son arme. Toutes mes enquêtes aux côtés de Theron Marks, sans exception, se sont terminées sur une confrontation avec une espèce d'horreur improbable. Si un investigateur parvient à garder sa santé mentale, son arme est la meilleure façon de s'assurer que le carnage qui ne manque généralement pas d'advenir soit infligé principalement au monstre plutôt qu'à l'équipe. Naturellement, toutes les entités ne sont pas sensibles à un assaut physique, mais d'après notre expérience, les investigateurs ne rencontrent généralement ces dernières qu'après avoir vaincu un certain nombre d'autres choses qui elles ne sont pas aussi résistantes.

Fusils de chasse et pompes : le fusil de chasse est l'arme la plus polyvalente. Une fois son canon scié, il devient léger et relativement facile à dissimuler, pratique, et plutôt mortel à courte portée. Une équipe d'investigateurs armés de fusils peut se débarrasser d'à peu près n'importe quelle menace physique.

Le meilleur utilisateur de notre groupe de doubles-canon en dégainé-rapide était Frank Glup. Frank portait ses deux fusils à canons sciés dans des étuis d'épaule dissimulés sous un trench-

*Et une organisation  
professionnelle - que les  
investigateurs pourraient aussi  
contacter*

*Peu utile lors  
de la phase  
d'investigation sur  
site*

*Les mitraillettes sont  
tout de même meilleures.*



coat large à l'excès, et pouvait vider ses quatre tubes avant que vous n'ayez eu le temps de dire « Shub-Niggurath ». Le fusil à double canon a cependant pour désavantage de ne porter que deux cartouches. D'un autre côté, il était rarement nécessaire à Frank Gulp de recharger après qu'il ait déchargé les tubes de ses deux fusils dans une cible.

Le fusil à pompe est l'arme de prédilection de la Theron Marks Society. Il contient quatre cartouches, tire avec une fréquence acceptable, et est excellent dans les situations tactiques à courte portée - excepté quand il s'enraye. Certains membres possèdent des cartouches spéciales renforcées à l'argent ou enchantées, ce qui est efficace contre les mort-vivants mais aussi contre ceux qui ne sont que trop en vie.

Autres fusils et armes de poing : Theron Marks s'encombraient rarement avec ce genre d'engins, bien qu'il fût tout à fait doué dans leur maniement. Un vrai fusil est plus précis à longue portée qu'un fusil de chasse, mais risque de ne pas faire suffisamment de dégâts pour tuer une chose avant que celle-ci ne vous tue. Si une menace est trop éloignée pour pouvoir être touchée avec précision avec une gerbe de fusil de chasse, les investigateurs devraient envisager d'attendre qu'elle se rapproche, lui tendre une embuscade ou s'enfuir. Les armes de poing sont aussi imprécises que les fusils de chasse mais ces derniers sont quatre fois plus mortels à courte portée. Son canon scié, un fusil de chasse est de plus facile à dissimuler, pas autant néanmoins qu'un pistolet.

Dynamite : l'arme du dernier recours. Elle est dangereuse pour l'investigateur, et souvent contre-productive vis-à-vis du succès de l'enquête. Voir l'entrée concernant l'expert en démolition et celle concernant les tactiques utilisant la dynamite.

Liquides inflammables : emportez des liquides inflammables dans toutes sortes de containers fragiles ou résistants. L'essence blanche (ou benzène) est plus inflammable que l'essence ordinaire. L'alcool est encore meilleur, mais de nombreuses variétés sont difficiles à obtenir et illégales à cause de l'amendement sur la prohibition. Il est utile d'emporter avec soi des fusées éclairantes, des pistolets de détresse ou une arme chargée avec des munitions incendiaires afin de pouvoir mettre le feu à ces liquides depuis une certaine distance.

Bien qu'ils soient bien plus faciles à obtenir que la dynamite, les liquides inflammables comportent tous les désavantages et contre-indication inhérents aux explosifs. Cependant, lorsque les liquides peuvent être utilisés, les tactiques les employant se révèlent souvent rapides et mortelles contre des menaces de grandes tailles ou plutôt lentes, ou contre des groupes d'animaux tels que les loups, les chiens ou les rats. Voir l'entrée traitant des stratégies employant des liquides inflammables.

Lanternes et éclairages : afin de réussir à vaincre les entités blasphématoires du Mythe, il est souvent nécessaire de les poursuivre jusque dans ces ténèbres stygiennes qu'elles adorent. Il serait cependant absurde d'entrer dans de tels endroits sans le bénéfice d'une source de lumière aussi forte que fiable. Un tel objet fait office d'arme inestimable, apporte confort et courage aux investigateurs et peur et consternation à leurs ennemis. Restez conscients, néanmoins, qu'il est parfois préférable de ne pas voir les horreurs surnaturelles que l'on affronte.

Quand la Theron Marks Society commença ses investigations contre les sombres divinités, nous trouvâmes difficile d'emporter de la lumière dans les endroits sombres sans que cela nous gêne

*Les canons sciés sont  
illégaux partout !*

*Pas toujours !!*



terriblement. Un objet tenu dans une main n'en laisse qu'une autre de disponible (si vous êtes humain bien sûr) pour pouvoir porter une arme à feu et s'en servir. La précision en souffrirait, et les investigateurs également. Les casques de mineur pouvaient se révéler utiles mais n'étaient guère suffisants, l'orientation de leur faisceau devant être pensée séparément de celle des armes, ce qui réduisait l'efficacité des tirs. En général, il y avait un membre du groupe qui ne tirait pas lors des situations conflictuelles afin qu'il y ait au moins une lampe torche pour fournir de la lumière dans la bonne direction. La Société possède désormais des supports de torches pour armes à feu, ce qui démontre une nouvelle fois l'utilité d'un membre suffisamment riche pour pouvoir vous le permettre. Emportez des lampes torches de rechange, des batteries et des ampoules, et prenez toujours avec vous quelqu'un pouvant les réparer.

Automobiles : toute équipe d'investigation devrait avoir une automobile voire de préférence une camionnette. Le véhicule devrait disposer d'un coffre assez grand ou de la capacité intérieure suffisante pour pouvoir porter tout l'équipement décrit ci-dessus. Il devrait également comporter un treuil et tout le matériel essentiel (un cric, un pneu de rechange, une boîte à outils complète, etc.) Un treuil est une pièce d'équipement inestimable : si le véhicule s'embourbe, utilisez l'engin pour le sortir. Si un objet encombrant doit être déplacé, bloquez le véhicule et utilisez le treuil pour tirer l'obstacle. Les possibilités d'utilisation ne sont limitées que par votre imagination.

Si l'équipe dispose d'une automobile, il devient nécessaire d'engager un investigateur capable de la conduire ; vous risquez en effet de devoir poursuivre des adorateurs, fuir quelque sort funeste ou tenter d'échapper à la police ou à une foule en colère. Il serait profitable que l'investigateur responsable soit également le mécanicien de l'équipe. Pour des conseils concernant les procédures à suivre lorsqu'une équipe ne parvient pas à échapper à la vigilance de la loi, voir la section intitulée « Les spécialistes de la communication ».

Il est conseillé pour certains lieux d'emporter un autre genre de véhicule, voire de n'en prendre aucun. Par exemple, une voiture ou un camion sont inutiles dans les marécages ou dans la forêt vierge amazonienne, et sur les terres enneigées de l'Antarctique les chiens de traîneaux constituent le moyen de transport optimal.

Vêtements : les investigateurs devraient porter des gants de cuir car ils protègent les mains contre les morsures d'insectes et d'autres choses. Les bottes en cuir fournissent également une protection appréciable. Si une descente dans les égouts ou des lieux souterrains plus répugnants encore est envisagée, les investigateurs devraient adopter des bottes montantes ou même des combinaisons intégrales. Ces pièces fournissent non seulement une protection plus importante mais les porter pourrait bien vous empêcher de contracter une horrible maladie. Gardez des vêtements de rechange dans le coffre de la voiture. Après une nuit entière passée à briser des rituels impies, les investigateurs sont épuisés et recouverts de tripes et d'autres saletés cthulhoïdes ; se changer permettra à chacun de se mettre plus à son aise. De plus, certains membres d'équipe pourraient être devenus fous (de façon temporaire ou permanente) et la dernière chose dont les investigateurs préservés des ravages de la folie ont besoin c'est bien de devoir expliquer l'étrange allure de leur groupe à des policiers un peu trop curieux.

Autres équipements : vous devriez mettre dans le coffre de votre véhicule des piques, des pelles, des haches, des crics,

Toujours  
se munir  
d'imper-  
méables



des barres à mine, des vêtements de rechange, des armes, des munitions, une boîte à outils complète, des pneus de rechange, de l'équipement pour le tirage et le développement photographique et bien sûr des cordes (peut-être vaudrait-il mieux prendre un camion finalement). La plupart de ces objets peuvent être laissés dans le véhicule, mais chaque investigateur devrait emporter avec lui un sac contenant les fournitures essentielles, autant de corde que possible, et quelques crochets d'escalade. L'équipe devrait emporter des containers de métal ou de verre remplis d'essence blanche ou d'alcool (si l'alcool est d'une variété illégale, faites attention aux agents du trésor), des fusées éclairantes et des pistolets de détresse. Chaque membre devrait également apprendre par cœur le code standard de l'équipe (voir la section intitulée « Communications codées ») - il serait imprudent que certains membres portent une trace écrite de ces codes puisqu'ils pourraient facilement tomber entre les mains des ennemis. *N'oubliez pas les brouettes pour transporter tout le matériel*

Quartiers généraux : le quartier général de la Theron Marks Society se trouvait autrefois à Arkham, dans le Massachusetts, plus précisément dans la demeure du Docteur Jonathan Dare jusqu'à ce qu'un certain Edward Chandler la détruise. L'endroit offrait le gîte et le couvert à nos investigateurs et contenait même une bibliothèque. Il y avait un coffre dans le sous-sol, ainsi qu'un laboratoire, un stand de tir et les quartiers de M. Franklin. Chaque équipe avait sa propre base, au moins de façon temporaire. Les quartiers généraux servent de lieu de rendez-vous dans les moments d'urgence, de relais entre les groupes d'investigateurs en permettant de faire passer des messages, offrent le logement et le couvert aux membres et à leurs invités et contiennent les livres et autres biens précieux. Ils apportent à l'équipe un certain esprit de corps et un refuge contre la mort et la folie. Hélas, lorsqu'un groupe accumule les succès ou attire d'une autre façon l'attention sur lui-même, il devient nécessaire de changer régulièrement de lieu pour éviter les attaques.

*Domage que nous n'en ayons toujours pas de nouveau.*

## Procédures d'investigation

« Tu te charges des bibliothèques. Je me charge des bars clandestins. »

- Frank Glup

Avant de foncer détruire quelque horreur surnaturelle et blasphématoire, une équipe d'investigation doit apprendre tout ce qu'il est possible de trouver sur ses ennemis, quoi qu'ils puissent être, à partir des sources d'informations disponibles. Trouvez l'histoire qui se cache derrière chaque famille, chaque lieu ou chaque série d'événements liés à la cible de vos investigations et n'arrêtez les recherches qu'une fois à peu près sûr que toutes les sources potentielles d'informations ont été épuisées. Bien que ce soit folie de diviser une équipe lors d'une situation tactique, les missions d'investigation peuvent être réparties par petits groupes sans que les risques ne deviennent trop élevés, permettant ainsi de gagner des heures lorsque le temps vous est compté. Essayez de garder dans chaque groupe au moins une personne dotée de compétences de recherche supérieures. Envoyez votre académicien à la bibliothèque ou aux archives journalistiques car les informations pouvant être trouvées dans ces endroits doivent à tout prix être découvertes. Souvenez-vous, une enquête minutieuse sur un phénomène cthulhoïde n'est pas la simple condition nécessaire



à la résolution d'un mystère, elle est bien souvent la condition nécessaire à une vie longue et saine.

Bibliothèques : la bibliothèque municipale devrait être pour une équipe la source principale d'informations sur l'environnement d'un phénomène. Si une ville est trop petite pour en avoir une, tournez-vous vers celle du comté ou de la grande ville la plus proche.

Faites des recherches par sujet, par nom et par titre sur les personnes, lieux, événements ou successions d'événements, morts ou disparitions les plus pertinents. Fouillez dans l'index des auteurs pour trouver tout ce qui pourrait avoir été écrit par les personnes importantes. Cherchez des livres traitant des légendes locales ou des histoires de fantômes que se racontaient les indigènes ou les anciens habitants de la zone. Les bibliothèques contiennent souvent des archives du journal local et peuvent même avoir des exemplaires qui ne se trouvent plus en circulation, ou bien encore des journaux provenant d'autres villes, États ou pays. Les bibliothèques municipales possèdent souvent des livres rares ou anciens, des documents personnels et des lettres provenant de personnalités décédées depuis longtemps, retirés de la circulation et conservés sous clé. Demandez à l'accueil s'ils possèdent ce genre de documents. L'académicien de votre équipe devrait être capable d'en obtenir l'accès grâce à ses références.

Si une équipe d'investigation se retrouve dans la demeure ou le bureau d'une personne, que cela soit dans le cadre de recherches sur l'environnement ou sur la cible elle-même, elle devrait prendre le temps de fouiller tous les bureaux, bibliothèques ou collections de livres sur lesquels elle tombera. Continuez de chercher, même après une découverte, même sur des domaines déjà bien explorés, pour approfondir vos informations sur un sujet, un nom important, un lieu, un événement ou une série d'événements. Il pourrait y avoir des informations supplémentaires à trouver. Prenez votre temps et soyez minutieux - Cthulhu a attendu pendant des éons ; il peut attendre encore quelques heures.

Journaux : la deuxième source principale d'informations se trouve dans les archives du journal, situées généralement dans les locaux de l'organe de presse local ou dans la bibliothèque municipale. Si une ville est trop petite pour avoir un journal ou si ce dernier est désormais défunt, faites un tour à la bibliothèque et aux archives journalistiques de la grande ville la plus proche. Cherchez des noms de famille importants, des événements, des séquences d'événements, des dates, des lieux, des mariages, des décès, des naissances, des accidents, des attaques, des témoignages, des mots, etc. Parcourez toujours les rubriques nécrologiques. Concentrez l'horizon de vos recherches pour pouvoir trouver des informations pertinentes mais gardez un esprit suffisamment ouvert pour ne pas manquer des éléments périphériques. Cherchez des articles traitant de décès ou de disparitions inhabituels ; les circonstances de la mort indiquent souvent quels types de monstre ou de phénomène sont impliqués. Essayez de déterminer quand tout cela a commencé. Les chronologies d'événements, de décès, de naissances ou de mariages révèlent parfois des informations utiles comme l'origine d'un phénomène : a-t-il été amené ici ou provient-il des lieux mêmes ?

Archives municipales : généralement stockées dans la mairie ou dans une grande propriété, ces archives contiennent les certificats de naissance, de décès et de mariage, les actes de propriété et les procès-verbaux de police. Ces documents sont tous d'accès public et devraient être pleinement disponibles pour votre enquête. Si, pour quelque raison que ce soit, le gardien de ces archives vous en refuse l'accès, ne prenez pas un « non » pour une réponse valable. Utilisez un avocat, le spécialiste de la communication de l'équipe ou un mécanicien pour obtenir l'accès.



Cimetières et églises : avant que les villes et les comtés ne commencent à tenir des registres, les églises se chargeaient de garder la trace des naissances, décès et mariages. Si les archives municipales ne vont pas assez loin, cherchez dans les lieux de culte locaux. Fouillez les cimetières à la recherche de tombes portant les noms de personnes ou de familles importantes. Souvenez-vous cependant que de nombreuses familles influentes utilisent des terrains privés.

Autres sources : les sociétés d'historiens peuvent parfois constituer une bonne source d'informations, et leurs membres sont notoirement bavards. Écumez aussi les bars clandestins autour de la ville. Les habitants d'un endroit pourraient se montrer suspicieux envers des étrangers et certains pourraient même se montrer hostiles. Cependant, l'alcoolique du coin est généralement une personne sûre, quoiqu'imprévisible, auprès de qui soutirer des informations. Si l'équipe comprend une personne capable d'escalader un mur, de se déplacer discrètement et de crocheter une serrure ou d'ouvrir un coffre-fort, ne sous-estimez pas l'intérêt d'une collecte d'informations par effraction.

Investigation sur site : une fois sur le lieu principal du phénomène cthulhoïde, continuez de fouiller les environs immédiats à la recherche d'indices. Si l'endroit est une maison, opérez une exploration systématique de chaque pièce, cherchez les lettres, journaux, livres, feuilles de chou, cartes et autres objets pouvant être cachés dans les bureaux, placards, boîte, penderies, sous les lits ou les tapis, derrière les murs, au grenier ou au sous-sol. Fouillez la cheminée et même les cendres.

Si le cadre d'une manifestation cthulhoïde est un lieu extérieur comme une grotte, un champ, un cimetière ou un site archéologique, divisez la zone et éparpillez-vous pour fouiller les lieux, mais restez à portée de vue les uns des autres. Cherchez des empreintes de pieds, de griffes ou de tentacules, des branches cassées, l'absence ou la présence inhabituelle de plantes, d'animaux terrestres ou d'oiseaux. Cherchez des ouvertures souterraines.

Consultations : l'académicien ou le spécialiste de la communication de l'équipe devraient recevoir pour mission d'obtenir des traductions universitaires de textes trouvés sur le terrain ; le statut d'érudit peut en effet procurer les références nécessaires à l'obtention d'un accès aux informations, et les talents du spécialiste de la communication peuvent être utilisés pour dissiper les suspicions que le contenu des documents traduits ne manquera pas de faire naître.

L'université Miskatonic : si possible, faites un tour à l'université Miskatonic. L'endroit constitue une grande source d'informations, à condition que tout le personnel ne soit pas en congé sabbatique en Antarctique et puisse être convaincu que votre équipe n'est pas folle à lier. Il pourrait même être parfois possible de recruter un membre du corps enseignant ou un étudiant en doctorat pour vous aider dans votre enquête. Un jeune homme du nom de Quentin Murgatroid rejoignit justement une des affaires de la Theron Marks Society dans de telles conditions ; hélas, le garçon finit à l'état de flaque dissoute après avoir été figé brutalement par une créature d'un âge oublié. Un autre membre d'équipe, le docteur Robert Parker, obtint quand à lui un poste de chercheur à Miskatonic et ses privilèges liés à la bibliothèque se révélèrent inestimables dans bien des cas.

Communications : quand un investigateur a besoin de voyager, convenez à l'avance de lieux et d'heures de rendez-vous. Ces rencontres devraient avoir lieu dans des hôtels ou des endroits équivalents, où des appels télégraphiques ou téléphoniques pourront être envoyés et reçus de façon fiable. Si besoin



est, faites-vous envoyer de l'argent avant le rendez-vous pour couvrir les dépenses. Conservez tous les reçus pour les impôts.

Témoins : naturellement, les témoins des activités cthulhoïdes n'ont guère envie de parler de leurs expériences. Envoyez un spécialiste de la communication interroger les passants, les officiers de police, les greffiers, les employés d'université ou de musée et toutes les autres personnes possédant des informations qu'ils pourraient ne pas vouloir révéler.

Voyages et frontières : quand une investigation nécessite un séjour à l'étranger, voyez d'abord avec les autorités quelles armes et équipements sont considérés comme de la contrebande dans le pays de destination. Lorsque vous franchissez la frontière, n'emportez aucun objet illégal (faites les passer par un autre endroit où ils ne pourront pas être trouvés ou ne pourront pas être reliés à votre groupe, ou acquérez-les une fois sur place).

*Envoyez la cargaison dans une zone de stockage, puis allez la récupérer par vol ou corruption*

Photographie : prenez des photographies pour préserver les phénomènes éphémères et les preuves ne pouvant être arrachées au site. Les clichés permettent d'examiner avec minutie un objet ou un site depuis un endroit sécurisé et sont également susceptibles de révéler des détails auparavant invisibles. Elles vous soulagent également de la tâche pénible de devoir recopier les longues inscriptions et réduisent les risques d'erreurs dans la retranscription. Il est notamment conseillé d'emporter un appareil photo à la bibliothèque de Celaeno ; l'amende réservée là-bas au vol de livres est en effet appliquée avec un terrifiant plaisir par les bibliothécaires.

Les photographies peuvent également constituer des preuves permettant de convaincre les athées et autres laïcs sceptiques. Cela est tout particulièrement vrai pour les personnes bénéficiant d'une certaine autorité comme les shérifs de comté ; ces derniers ont en effet tendance à causer des problèmes aux individus qu'ils perçoivent comme des fauteurs de troubles, mais ils peuvent également se sentir forcés de les aider, à condition bien sûr que des preuves tangibles viennent soutenir ces histoires qui sans cela seraient impossibles à croire. Souvenez-vous, néanmoins, que de nombreuses entités ne peuvent pas être photographiées, ou seulement à l'aide d'émulsions préparées tout spécialement. Il n'y a rien de plus persuasif que des soi-disantes preuves à base de photos entièrement noires ou floues... à condition de vouloir passer pour un fou.

## Communications codées

« Encore plus de boules de bowling, Mike, encore plus de boules de bowling ! »

- Professeur Clarence Gambolputty

Il arrivera qu'un investigateur se voie forcé d'utiliser un téléphone ou de mener une conversation sans bénéficier d'un espace privé ; il sera alors nécessaire d'adopter une certaine prudence dans ce qui pourra être déclaré. Un fouineur pourrait faire plus encore que de poser des questions embarrassantes s'il devait vous entendre parler d'un projet d'effraction, d'explosion ou d'assassinat. Le code standard de la Theron Marks Society sert aux situations où la discrétion ne peut être complètement assurée, et ne peut bien évidemment pas être reproduit dans ce manuel. Il est conseillé aux équipes d'investigation de se mettre rapidement d'accord sur l'existence et l'utilisation d'un tel code, et d'utiliser ce dernier chaque fois que nécessaire.



# Procédures tactiques

« Ne vous séparez jamais. Fin de la discussion. »  
- Theron Marks

Les armes sont la dernière ligne de défense. Chaque fois que vous vous préparez à affronter une situation potentiellement tactique, nettoyez, réparez et rechargez vos armes. Emportez aussi quantité de munitions de rechange et de fusées de détresse. Après avoir utilisé une arme et lorsque la situation se calme un peu, rechargez sans attendre. Emportez des cordes, de l'eau et de la nourriture dans un sac. Ne mettez jamais dans votre paquetage des choses que vous ne pourriez abandonner, pour vous aider lors d'une course effrénée par exemple. Gardez les objets de valeur à l'abri, les livres notamment, lesquels devraient être enveloppés dans une matière étanche. Gardez toujours les fusées de détresse, les containers d'essence et la dynamite éloignés de toute source de flammes, mais prêts à l'emploi - ne les enterrez pas au fond d'un sac. Et par-dessus tout, ne vous séparez jamais.

Gardez les armes prêtes à servir chaque fois que vous ouvrez une trappe ou n'importe quelle ouverture dont la sécurité est douteuse. Une fois la porte ouverte, inspirez un grand coup à la recherche de quelque puanteur insoutenable. S'il arrive qu'une odeur comporte des informations, elle peut également avoir des effets négatifs sur votre santé. Avant d'entrer, envoyez d'abord un éclaireur attaché à une corde. Si ce dernier finit étouffé par l'odeur ou s'il est attaqué pendant sa descente dans le tunnel ou dans les escaliers, il pourra ainsi être rapidement tiré en arrière et ramené en lieu sûr.

Sortilèges : de façon pragmatique, les sortilèges ne peuvent être utilisés qu'à condition d'être soutenus par des procédures tactiques permettant de donner au magicien le temps et la sécurité nécessaires à l'accomplissement de sa tâche. Les sortilèges sont exigeants et leur utilisateur peut facilement se faire tuer durant le laps de temps qui lui est nécessaire pour mener sa mission à bien. S'il n'était pas possible d'anticiper l'utilisation de la magie, essayez au moins de mettre le magicien en sécurité ou de le protéger pendant l'incantation. Bien entendu, si une menace n'est pas tuable par des moyens physiques, un sortilège pourrait bien être la seule arme disponible. Quand une telle créature est affrontée, toutes les personnes connaissant le contre-sortilège approprié devraient se mettre immédiatement à chanter. Tous seraient alors bien avisés de prier pour qu'au moins une personne finisse l'incantation avant que tous ceux la connaissant ne soient tués, rendus fous ou mis hors d'état de nuire.

*Les sortilèges  
servent surtout  
pour les assauts  
préparés et sont  
peu efficaces  
lors des situa-  
tions tendues*

*Et à Berlin  
en 1924.*

Quoi qu'il en soit, les sortilèges sont notoirement peu fiables ; en voici la démonstration. Melvin Peele, un ancien chef de la sécurité de la New World Industries au Pérou, rejoignit une équipe de la Theron Marks Society et découvrit qu'il possédait d'incroyables pouvoirs psychiques. Nous nous trouvions avec lui dans une situation potentiellement mortelle et étions prêts à nous enfuir quand Melvin s'avança en criant « Laissez-moi m'en occuper ! » Puis il prit sa tête à deux mains, hurla et, ayant apparemment échoué salement avec le sortilège qu'il avait tenté de lancer, tomba raide mort. Le monstre n'avait pas eu à lever le plus petit tentacule.

La complexité des rituels nécessaires au lancement de certains sortilèges est un autre facteur limitant non seulement leur utilisation en combat mais aussi leur efficacité dans d'autres situations. Quelques-uns seulement peuvent être employés de façon discrète et ne nécessitent que peu d'actions étranges



de la part de leur incantateur. De nombreux autres exigent des rituels élaborés, des gesticulations démentes, des incantations à voix haute dans des langages surnaturels, des sacrifices d'animaux et d'autres actes bizarres et socialement aberrants pour pouvoir être lancés. En d'autres mots, il est impossible de le faire correctement au beau milieu de Times Square, en tout cas en 1924. Faites donc bien attention à ne pas être observés ou écoutés lors d'une incantation. Si un investigateur est surpris par un homme de loi lors du lancement d'un sortilège, il court le risque d'être pris pour le genre même de personnes qu'il tentait de déjouer, ou bien être pris pour un dément, avec la double conséquence malheureuse de se voir jeté en prison ou dans un asile et de laisser à sa cible tout le loisir de poursuivre ses plans maléfiques.

Dynamite : la seule véritable utilité tactique de la dynamite est de pouvoir détruire les choses ne pouvant être vaincues par de petites armes. L'utilisation d'explosifs dans une situation tactique est limitée par plusieurs facteurs. Ils sont difficiles à utiliser dans les souterrains, trop près d'un monstre, à proximité d'une foule ou dans un bâtiment de valeur ou dont la structure n'est pas sûre ou bien lorsque les investigateurs ont besoin de préserver certains artefacts ou informations. Bien qu'il soit toujours plus prudent d'emmener de la dynamite avec soi, juste au cas où, son utilisation est fortement déconseillée. Un tel acte témoigne en fait de l'échec ultime d'une enquête et de nombreux membres de la Theron Mark Society sont morts de cette façon, à commencer par Theron Mark lui-même.

Une chose dont tout le monde se souvient à propos de Theron, c'est qu'il était toujours un cigare à la bouche. Jamais une cigarette, toujours un cigare. « Un cigare reste plus longtemps allumé » avait-il l'habitude de dire. Chaque fois qu'il avait besoin de feu, il en avait à portée de main. Il portait son cigare vissé entre les dents afin de pouvoir tirer d'une main et allumer un bâton de dynamite de l'autre. Il est quelque part naturel que sa mort ait été liée à tout cela. Theron nous quitta à Castronegro dans le Nouveau Mexique, à la suite d'une explosion souterraine. Nous étions acculés par un monstre visqueux, et Theron couvrait notre fuite en faisant pleuvoir la dynamite sur la bête. Hélas, un des bâtons lui échappa des mains et il n'eut d'autre choix que de se jeter dessus pour nous protéger. La créature se jeta à son tour sur lui, le reste de la dynamite explosa, et le souffle ravagea les lieux. Inutile de dire qu'il ne restait rien à la fin que l'on puisse réanimer.

Liquides inflammables : l'utilisation tactique de tels liquides est limitée par les mêmes facteurs que ceux s'appliquant à la dynamite. Voir la section ci-dessus.

Dans de nombreuses situations tactiques impliquant des menaces physiques, un container cassable rempli de liquide inflammable peut être lancé sur la menace, sur sa trajectoire ou sur un mur de façon à ce que le produit recouvre le plus de surface menaçante possible. Il peut ensuite être allumé au moment approprié à l'aide d'une fusée ou d'un pistolet de détresse. Un des amis de Theron, Damon Hunter, avait élaboré une tactique où un container solide était lancé sur une menace ou placé non loin d'elle puis enflammé à l'aide d'une balle incendiaire. Un container fragile qui ne se serait pas brisé pourrait également être « activé » de la sorte. Une autre variante de cette tactique consiste à déposer une flaque de liquide dans les traces d'une menace possible, pour être allumée si nécessaire à l'aide d'un pistolet ou d'une fusée de détresse, ou d'un cigare bien sûr.

*Cet engin est notoirement dangereux ! Utilisez des gants en amiante et un masque à gaz.*



La variante de Theron lui-même dans l'utilisation des liquides incendiaires demandait une « pompe à eau indienne » - ce type d'équipement fait normalement partie des outils servant à combattre le feu ; il est constitué d'un réservoir de métal monté sur une structure lui permettant d'être porté comme un sac à dos. Le réservoir est censé être rempli d'eau. Un tube relie la cuve de métal à une pompe à main, un peu comme les pompes à vélo à haute pression, laquelle, lorsqu'elle est activée, peut expulser de l'essence par son embout. L'engin a une portée de 5-8 mètres s'il est en bon état. Une pompe à eau indienne se révèle assez mortelle et très précise, qu'elle soit utilisée correctement ou non. Theron inondait ses ennemis d'essence avant de leur mettre le feu, à une distance relativement sécurisante. Attention au contact des créatures déjà enflammées cependant.

L'utilisation d'armes à base de liquide inflammable entraîne aussi pour leur utilisateur le risque de succomber à la fumée et aux flammes. Si un investigateur se retrouve au beau milieu d'une conflagration générale, il lui faut recouvrir son nez et sa bouche et rester près du sol afin de respirer le moins de fumée possible. S'il n'y a pas d'eau à proximité pour mouiller le mouchoir, il lui faudra utiliser sa propre urine. Je ne plaisante pas. Cela pourrait sauver votre vie.

*Pas toujours*  
Pierres étoilées : un Signe des Anciens portable, comme une pierre étoilée, est un objet utile. Il fournit non seulement une sécurité personnelle limitée lorsqu'il est brandi devant certaines créatures, mais il peut également être utilisé pour sécuriser des portes et des seuils. Avec d'autres investigateurs, j'avais été piégé dans une tombe par deux hommes-alligators momifiés de deux mètres cinquante de haut. Nous nous réfugiâmes à l'intérieur du tombeau lui-même et continuâmes les gardiens en suspendant une pierre étoilée aux poignées extérieures de la porte. Nous fîmes alors couler de l'huile de lampe par en dessous : celle-ci se répandit sous les pieds des gardiens et nous mîmes alors le feu. Nous partîmes quand ils cessèrent de se consumer.

Tours de garde : organisez toujours des tours de garde lors des nuits que vous passez dans le cadre d'une investigation. Une garde à deux est plus efficace, mais constitue un luxe. Divisez le nombre d'heures nocturnes par le nombre de membres dans l'équipe et tirez à la courte paille. Soyez à l'affût des bruits, des ombres, des lumières et des apparitions. Ne partez jamais enquêter seul. Si quelque chose apparaît, réveillez immédiatement les autres investigateurs. Cela pourrait sauver vos vies.

## Les monstres et l'arme appropriée

« Des pieux en bois et des maillets ? Non, n'ajoutez rien. Je ne veux pas savoir. »

- Monterey Jack, extraordinaire investigateur indépendant

Adorateurs humains : les adorateurs déments représentent une menace particulièrement insidieuse. Ils se présentent généralement en groupes dont la taille varie proportionnellement à la capacité du culte à s'intégrer dans son environnement tout en restant discret. Les adorateurs ne reculent devant rien pour venger la découverte ou le vol de leurs secrets, il est donc imprudent de tenter des actions contre l'un d'entre eux sans procéder ensuite à l'anéantissement de l'organisation locale toute entière. Vous n'aurez peut-être qu'une seule opportunité pour attaquer. Faites en sorte qu'elle serve.



Un autre problème avec les adorateurs humains est que la loi apprécie difficilement les meurtres de sang-froid. Contrairement à de nombreuses monstruosités cthulhoïdes, les humains décédés ne se dissolvent pas pour ne laisser aucune preuve visible de leur existence. Une approche circonspecte, dès lors, est habituellement de mise.

*Ou roulez-leur  
dessus avec votre  
bagnole*

Monstres humanoïdes : de nombreux monstres humanoïdes sont dotés d'une force dépassant les capacités humaines, ne les laissez donc pas trop s'approcher de vous. Fort heureusement, la plupart d'entre eux, comme certaines créatures marines particulièrement retorses, peuvent être tués à l'aide d'armes ordinaires. Les armes à feu sont efficaces, même si Frank Glup avait fini par prendre un plaisir macabre à brûler ceux provenant des profondeurs qui tombaient entre ses mains, nous imposant à plusieurs reprises son sens de l'humour pervers à base de « cuisses de grenouilles » et d'autres horreurs. Certains spécimens sont équipés d'espèces d'arbalètes rudimentaires, alors faites bien attention.

*Ah, ah*

Les créatures fungoïdes : ce qui est vrai pour les êtres des profondeurs est doublement vrai pour ces espèces de créatures ailées, mi-champignons mi-crustacés, capables de voler et bénéficiant d'un équipement techniquement avancé - sans parler de leurs énormes griffes en forme de pinces ! Heureusement, ces créatures étant habituées à une gravité moindre, il est facile de les endommager. Une giclée d'essence enflammée vous débarrassera rapidement de l'une d'entre elles. Utilisez un fusil de chasse pour les tuer en masse.

Autres créatures ailées : les investigateurs tombant sur ces choses ont de gros ennuis, surtout si la rencontre a lieu en extérieur et si elles peuvent prendre librement leur envol. Essayez de vous mettre à couvert et de les abattre à coups de fusils. Priez pour avoir assez de munitions et pour que l'équipe toute entière ne succombe pas à la folie à leur vue.

Choses gluantes : il est plus facile de repousser les créatures visqueuses et informes en utilisant des liquides inflammables. La dynamite est contre-indiquée car l'explosion répandra la substance corrosive recouvrant votre adversaire sur tous les investigateurs et sur le terrain environnant. Les fusils et autres armes à projectiles ne font que peu de dégâts à ce genre de monstruosité, mais le véritable danger dans un tel affrontement est la possibilité de perdre la raison.

Monstres extra-dimensionnels ou sans consistance physique : les armes ordinaires ne font aucun mal aux créatures extra-dimensionnelles ou dépourvues de consistance physique. De plus, nombre d'entre elles ne sont pas visibles à moins d'être en train de se nourrir, quand le sang coulant dans leurs entrailles signale leur présence. Les armes enchantées peuvent blesser certains spécimens, et une pierre étoilée peut les tenir à l'écart. Sans cela, votre dernier espoir est que personne n'ait envoyé la créature détruire votre équipe d'investigateurs et que son attention puisse être détournée par un animal sacrificiel soigneusement placé entre vous et le monstre.

Créatures souterraines et pire encore : ne regardez pas, courez. Votre seul espoir dans une telle situation est d'invoquer une autre divinité ou un monstre doté d'une haine naturelle envers la chose qui vous attaque. La survie dans les alentours d'une telle bataille relèvera d'une toute autre stratégie, mais restera sans doute moins risquée que l'alternative.



## Postface

Quand vous affrontez des monstres cthulhoïdes, gardez à l'esprit que chaque investigateur possède son propre monstre, lui aussi susceptible de causer de gros dégâts. Cette créature est faite de chair grisâtre et moite, est dotée de milliers de tentacules appelés nerfs, et se cache dans une caverne qualifiée de boîte crânienne. Cette chose, appelée Cerveau, est merveilleusement équipée d'yeux, d'oreilles, d'un nez, et d'une grande quantité de sens commun. Ce cerveau peut même sauver la vie d'un investigateur, à condition d'être invoqué en avance et utilisé avec sagesse. Chaque investigateur devrait ainsi regarder avant de sauter, penser avant d'agir, rester en alerte, sain d'esprit, et au lieu de travailler avec acharnement, œuvrer avec discernement.

Andre Stalin  
Arkham, 1925

